SUPER DICAS Especial

Estratégias

GameCube • PlayStation 2 • Xbox • PC

#01

CONRAD EDITORA

apenas R$ 4,50

YES! nós detonamos

ENTER THE MATRIX

Assista ao filme, jogue o game

- Estratégia completa para Niobe e Ghost
- Os eventos do game e a interação com o filme
- Hacking: desvende os segredos da Matrix

7 898009 603154

Edição Especial E3

tudo sobre a maior feira de games do universo

A Nintendo mais uma vez tira seus coelhos da cartola
e faz revelações incríveis sobre os títulos que vêm por aí!
Confira todos os detalhes dos novos games e acessórios.

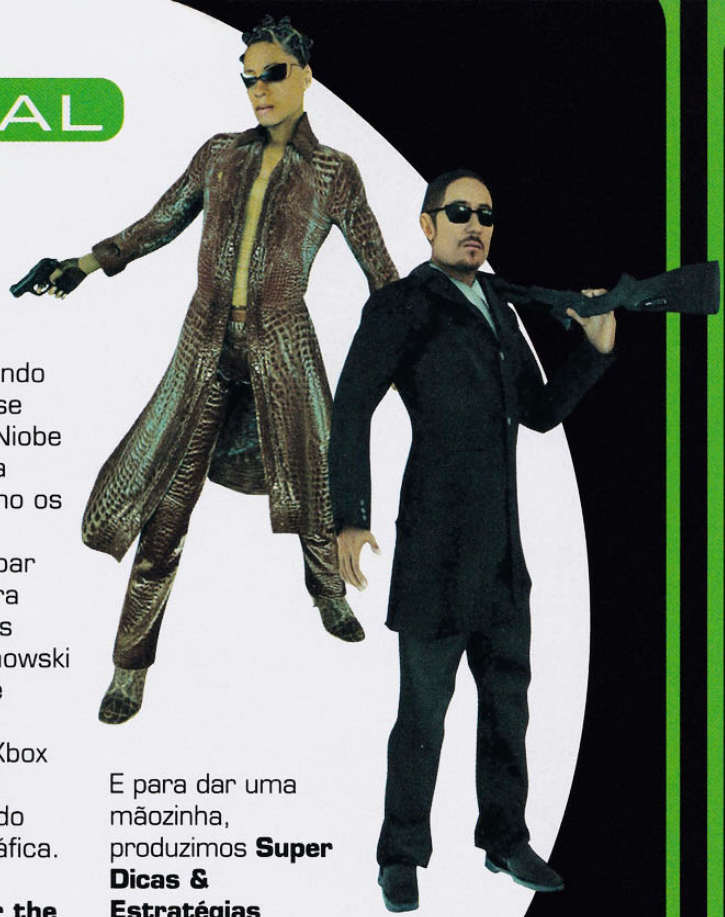
CONRAD EDITORA

Peça ao seu jornaleiro.

Visite o site: www.heroi.com.br

EDITORIAL

Então você assistiu a **The Matrix Reloaded** e saiu extasiado do cinema, né? Mas apostamos que algumas perguntas ficaram martelando na sua cabeça: como ficaram sabendo que as sentinelas estavam se dirigindo para Zion? Como Niobe e Ghost chegaram à rodovia para salvar Morpheus? Como os dois conseguem explodir a estação de energia e derrubar o sistema de segurança para Neo? As respostas para tais perguntas, os irmãos Wachowski reservaram para **Enter the Matrix**, o game para GameCube, PlayStation 2, Xbox e PC que serve como um complemento para o segundo filme da trilogia cinematográfica. Desenvolvido pela Shiny e distribuído pela Atari, **Enter the Matrix** levou mais de dois anos para ser concluído e contou com toda a equipe de produção de **Reloaded** e **Revolutions**. Muita ação, tiros, kung fu, corridas, efeitos especiais e uma hora de cenas inéditas tornam o game imperdível para qualquer matrixmaníaco.



E para dar uma mãozinha, produzimos **Super Dicas & Estratégias Especial** com todos os segredos de **Enter the Matrix**. Com joystick ou teclado, curta esta experiência reveladora.

Participe da Super Dicas & Estratégias enviando suas críticas, elogios, reclamações e dicas para:

Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimacão – São Paulo/SP
CEP: 01539-020

ÍNDICE

ESTRATÉGIA

08 PARTE 1 — Mensagem póstuma
11 PARTE 2 — Viagem de avião
14 PARTE 3 — O resgate
16 PARTE 4 — Mansão nefasta
19 PARTE 5 — O confronto
PARTE 6 — Hora do rush 19
PARTE 7 — Blackout 20
PARTE 8 — Fuga frenética 24
PARTE 9 — A toca do coelho 25
HACKING — Dicas e truques 28

CONRAD EDITORA

SUPER DICAS ESPECIAL

CONSELHO EXECUTIVO
André Forastieri
Cristiane Monti
Rogério de Campos

REDAÇÃO
Diretora de Redação
Noelly Russo

Editor Executivo
Renato Viliegas

Editor
Fabio Santana

Revisora
Andréa Aguiar

Colaboradores
Felipe Azevedo (textos), Antonio do Amaral Rocha (arte e projeto gráfico)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor
Alexandre Monti

Secretário Gráfico
William Domingos

Centro de Tratamento de Imagens
Coordenador
Alexandre Cardoso da Silva

Escaneamento e Tratamento de Imagens
Homero Letonai
Ednilson Carlos de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica
Priscila Santos

Coordenadores de Produção
Ed Wilson Dias
Alessandra Vieira

COMERCIAL
Diretor Comercial
André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora
Luciana Eschiapati

Executivas de Contas
Vania Ribas Bernardes
Fabiana Furlan

Assistente Comercial
Krisley Camilo

Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Gerente de Vendas em Bancas
Ana Paula Gonçalves

Gerente de Circulação
Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Diretor de Negócios
Décio Casadei

Gerente de Produto
Dirceu Darin

Coordenador de Marketing
Isac Guedes

Coordenadora de Novos Projetos
Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO
Diretora Administrativo-Financeira
Ana Paula Duarte

Gerente Financeira
Solange Reis

Gerente de Recursos Humanos
Sileide Fernandes

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico
André Jaccon
Robson Venerucchi
Artur Augusto Martins

WEB
Coordenador de Conteúdo
Odair Braz Junior

Webmasters
Mateus Reis
Fernando Nogueira

Surfer
Cadu Simões

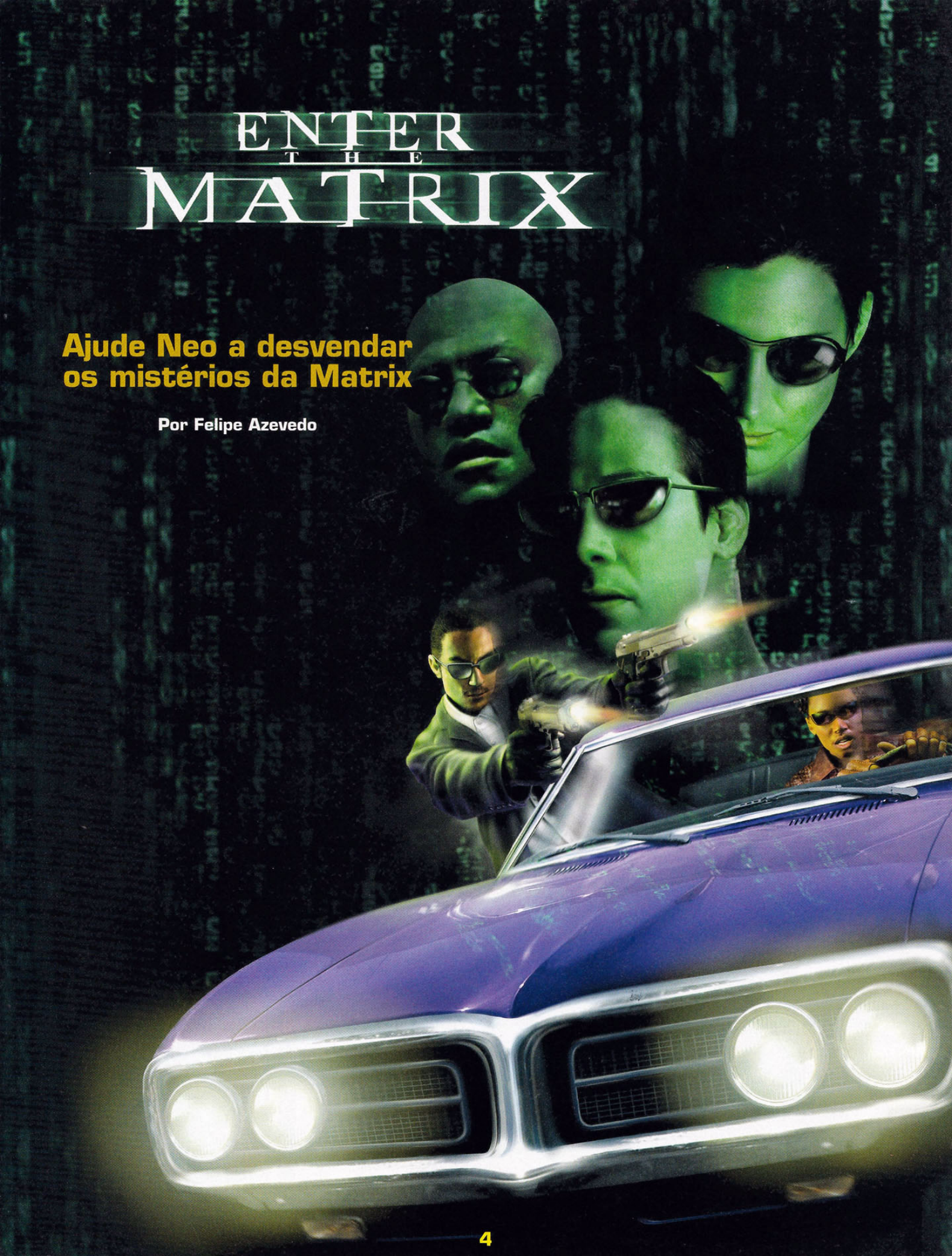
SUPER DICAS & ESTRATÉGIAS ESPECIAL
Edição 1, junho de 2003,
é uma publicação da
Conrad Editora do Brasil Ltda.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Janaina Carvalho
Heloísa Scott
Fone: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Administração e Correspondência:
R. Simão Dias da Fonseca, 93
CEP 01539-020
Aclimação – São Paulo/SP
Tel.: (11) 3346 6088
Fax: (11) 3346 6078
www.conradeditora.com.br

Impressão **Plural**
Distribuição **Dinap**

ANER



Ajude Neo a desvendar os mistérios da Matrix

Por Felipe Azevedo

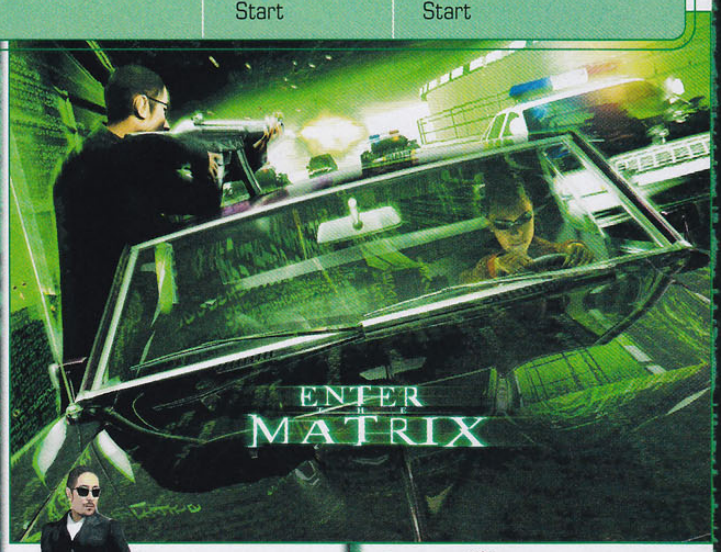
Pílula vermelha ou azul? Não importa!
Agora, a única escolha sensata a ser feita é jogar **ENTER THE MATRIX**, um dos games mais esperados pelos fãs e jogadores de plantão. Lançado mundialmente no dia 15 de maio – junto com a estréia de *Matrix Reloaded* nos cinemas norte-americanos –, simultaneamente para GameCube, PlayStation 2, Xbox e PC, **ENTER THE MATRIX** traz como personagens principais Niobe, capitã da nave Logos (vivida pela belíssima atriz Jada Pinkett-Smith) e Ghost (Anthony Wong), especialista em armas.
O objetivo principal é ajudar Neo, Morpheus e Trinity, da nave Nabucodonosor, realizando missões paralelas. Isso mesmo, o jogo acontece junto com o filme – portanto, se você ainda não assistiu ao segundo episódio da trilogia cinematográfica, trate de reservar um lugar no cinema mais próximo para não ficar boiando.
O jogo conta com todos os efeitos que deram ao primeiro filme o Oscar de Efeitos Visuais, em 1999. É possível desacelerar a velocidade para realizar saltos acrobáticos e travar combates estilosos. Tudo aquilo que na vida real seria impossível de se fazer. Ou será que não, já que a realidade é uma ilusão no universo Matrix?
Bem, esqueça toda essa filosofia complicada e prepare-se, pois o que você verá nas próximas páginas é ação... muita ação, do início ao fim.

Comandos básicos

Ações	GameCube	PC	PlayStation 2	Xbox
Pulo	B	Barra de espaço	✖	A
Ação	Z	F	■	X
Soco	A	Botão esquerdo do mouse	▲	Y
Chute	X	Botão direito do mouse	●	B
Agarrão	A + ✖	Botões esquerdo + direito do mouse	▲ + ●	Y + B
Desarmar inimigo	L + Z	Shift + F	L1 + ■	L + ✖
Foco	L	Shift	L1	L
Tiro	Y	Botão esquerdo do mouse	R1	Botão preto
Movimentação	Analógico	W, A, S, D + Mouse	L3	Analógico esquerdo
Andar lateralmente	R	A/D	R2/L2	R
Selecionar armas	Direcional digital	Tab	Select	Botão branco
Pausa	Start	Esc	Start	Start

Utilizando o Foco

A habilidade Foco é a nata de **Enter the Matrix**. É com ele que o jogador pode desacelerar a velocidade do jogo e, assim, se concentrar melhor em determinadas situações. Além de aumentar a potência dos golpes e as chances de esquiva dos personagens, a habilidade possibilita a realização de movimentos humanamente impossíveis, exatamente iguais aos que podem ser vistos nos filmes. As combinações de botões utilizando o Foco são quase infinitas, experimente todas que vierem à sua mente. Os movimentos principais são os seguintes:



Situações	Botões	Movimento
Correndo desarmado	Foco + Ação movimentos evasivos	O personagem realiza saltos mortais, cambalhotas e outros
Correndo mirando em um inimigo	Foco + Pulo + Tiro	O personagem mergulha para trás ou para frente enquanto dispara a arma
Correndo lateralmente, armado	Andar lateralmente + Foco + Pulo + Ação	O personagem realiza uma estrela enquanto dispara a arma
Correndo próximo a uma parede	Foco	O personagem corre na parede
Pulando	Foco + Pulo	O personagem pula longas distâncias

Hora do quebra-quebra

Os combates são a base do jogo, seja utilizando armas, seja apenas no mano a mano. Nas lutas desarmadas, a câmera muda de posição – para uma visão lateral – assim que você atinge um oponente. Em seguida, você pode realizar combos utilizando o direcional e alternando entre socos, chutes e agarrões.
Outra técnica bastante eficaz são os bloqueios e contra-ataques que podem ser realizados com o botão de ação. Se pressionar no momento certo, Ghost ou Niobe defendem os golpes e já emendam contra-ataques interessantes. Não esqueça que também é possível ativar o Foco durante as lutas para debulhar com mais facilidade e rapidez os adversários.
Por fim, experimente utilizar o Foco, colocar o personagem na direção de uma parede e pressionar o botão de chute durante uma batalha. Você não vai se arrepender!

Só na manha

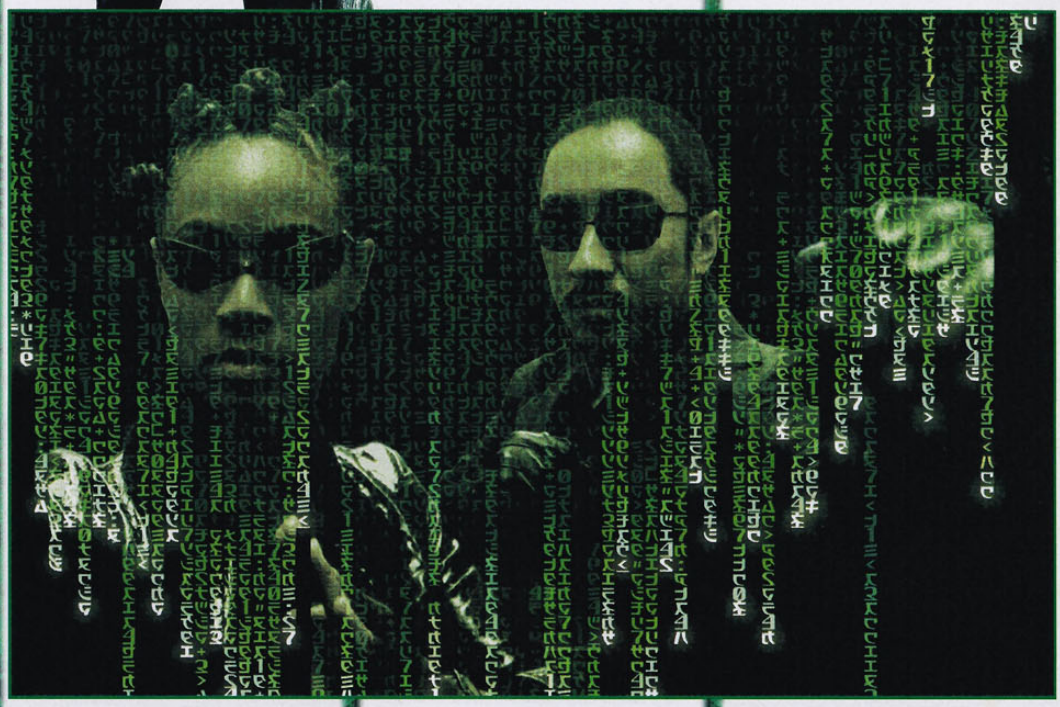
Eliminar inimigos sem chamar a atenção, o chamado Stealth Kill, também é uma técnica essencial em certos momentos. Chegue por trás da vítima e aperte o botão de ação. Se preferir, faça combinações com o Foco para conseguir resultados diferentes.

Como entender a estratégia

As missões dos dois personagens podem rolar de maneiras diferentes:

1) Em um mesmo local, porém, fazendo caminhos diversos em uma ação cooperativa.
2) Em locais diferentes fazendo ações paralelas em uma ação cooperativa.
3) Em um mesmo local, sendo que o personagem que você não escolheu se torna um coadjuvante. As ações são idênticas, escolhendo qualquer um deles.
4) Em um mesmo local, sendo que o personagem que você não escolheu se torna um coadjuvante. As ações sofrem variações.

A estratégia não está divida da maneira indicada no jogo, mas em blocos que reúnem as ações paralelas entre os dois personagens (quando isso acontece). Entre as fases, você pode conferir pequenos textos relatando o que se passa em **Enter the Matrix** (Filme no Game) e no filme **Matrix Reloaded** (Enquanto isso, em Matrix Reloaded...). Dessa maneira, você pode entender como o jogo e o filme se completam.



Torneio Kamehameha DBZ

3 a 5 de julho de 2003

Local: Colégio Madre Cabrini – R. Madre Cabrini, 36

Site oficial: http://www.animefriends.com.br

Inscrições: GRÁTIS pelo site

Premiações

1º Lugar: 1 microcomputador (especificação a confirmar)

2º Lugar: Coleção completa Conrad Dragon Ball Z + 30 horas Cyber

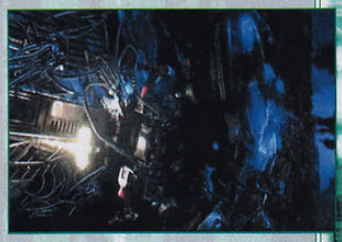
3º Lugar: Coleção completa Conrad Evangellion + 15 horas Cyber

4º Lugar: Coleção Completa Conrad Vagabond + 10 horas Cyber

www.cyberlan.com.br

Onde tudo (re)começa

Como pode ser visto em Animatrix, **no episódio** O Vôo Final de Osíris, **após ser surpreendido por um gigantesco exército de sentinelas, Thadeus, capitão da nave Osíris, envia Jue, outra tripulante, para a Matrix. Sua missão é deixar, em uma agência de correio, uma mensagem avisando os moradores de Zion sobre a invasão das máquinas.**



Niobe convoca Ghost, e os dois entram para recuperar o pacote com a mensagem antes que ela seja interceptada por alguém.

PARTE 1
Mensagem póstuma

NIOBE

Closing Time

Siga para a direita e entre na sala com caixas postais para receber uma mensagem de Sparks.

Retorne ao saguão principal e elimine os guardas e o funcionário do local. Siga pela passagem ao fundo, detone mais um guarda e, em seguida, verifique o elevador. Ele não estará operando, portanto, a única maneira de subir ao segundo andar do prédio será entrando na área exclusiva para funcionários.

Você tem duas opções: entrar pela porta que fica à esquerda do elevador ou subir pela escada no banheiro masculino, que fica no lado esquerdo do saguão principal.

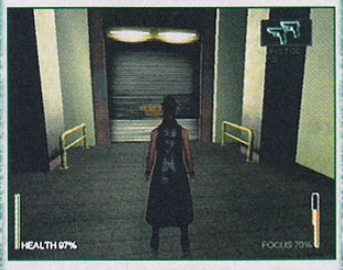
Behind the Scenes

Dentro, derrote mais alguns inimigos e siga para o fundo do vestiário. Abra a porta e siga pelo corredor. Aproxime-se do refeitório e pegue os dois funcionários de surpresa. Um guarda armado aparecerá. Desarme-o rapidamente para coletar sua arma e elimine-o. Continue em frente, entre pela única porta disponível e corra para debulhar todos os inimigos que encontrar.
Siga em frente até a última sala, destrua a janela de vidro e entre para acionar o painel, ganhando acesso a uma nova área. Frite mais dois seguranças e corra para a porta ao fundo.
Rapidamente, dê cabo do guarda que corre em sua direção e passe pelo escritório para encontrar outra passagem. Siga pela última porta na parede direita do novo corredor. Você entrará na área administrativa da agência. O local é cheio de saletas, mas só existe um caminho disponível, portanto, não perca tempo. Siga, eliminando todos que surgirem na sua frente até encontrar a única porta do lugar. Entre, siga para a direita com cuidado para não ser surpreendido por um segurança. Continue pelo corredor e entre pela única porta que não está trancada.

Epicenter

Corra em direção à grade para subir e pule para o outro lado.

O local é bem grande, mas existe somente um caminho a ser feito. Fique atento aos inimigos armados que ficam próximos do elevador ao fundo que, por sinal, é o mesmo que você deverá utilizar para chegar ao segundo andar.



Unexpected Arrival

Assim que a porta do elevador se abrir, você verá muitos policiais no corredor. Elimine os mais próximos para que eles não consigam pegar a metralhadora sobre a mesa. Use e abuse do Foco aqui, pois, praticamente, todos eles estão armados. Aproxime-se da beirada no fim do corredor para avistar a empilhadeira.

Assim que começar a se movimentar, detone o policial que está no comando e siga em frente, eliminando todos os que cruzarem seu caminho.
Ao chegar à área aparentemente sem saída, policiais mascarados lançarão bombas de gás tóxico. A única maneira de se safar é ficando no topo das prateleiras do local.
O seu objetivo, agora, é alcançar a passagem que fica exatamente onde os policias estão. Seja rápido e, ainda sobre a prateleira, dê a volta no local para chegar à grade que fica no lado oposto. Grude, atravesse para a esquerda, desça sobre outra prateleira e corra para a esquerda.

Mas fique atento: assim que passar pela pequena passagem, pule utilizando o Foco ou você cairá na frente dos inimigos depois que a tubulação de ar se romper. Pule para o topo da sala à direita e desça pela abertura no centro.

Redirected

Saia pela porta metendo balas nos três policiais e siga para a abertura mais adiante. Vários outros policiais surgirão atrás da grade ao fundo. Atravesse o local utilizando o Foco para realizar movimentos evasivos e continue até o fim do grande corredor.

Niobe irá se comunicar com Sparks. Ao término da animação, siga para a esquerda e, então, vire à direita. Entre na sala e estoure a janela em frente a uma empilhadeira para poder continuar.

O longo corredor com caixas conta com uma segurança reforçada. Prossiga, detonando todos os policiais. Passe por baixo da porta e prepare-se para três inimigos armados. Após eliminar todos, suba a pequena escada e ande na esteira.

Got It!

É aqui que está guardado o pacote deixado por Jue. Verifique os números das caixas postais à sua esquerda para encontrar o número 731222. Uma animação rolará assim que você o encontrar.

Hora da treta! Outros policiais mascarados encheram o local com bombas da gás tóxico. Encontre-os e elimine-os. Feito isso, o elevador, que no início da fase não estava funcionando, se abrirá e você deverá utilizá-lo. De volta ao saguão principal, corra para a saída e tente abrir a porta. Surpresa! O sistema de segurança será ativado e muitos policiais surgirão para tentar detê-lo. Para ter uma idéia de como rola esse combate, lembre-se da seqüência em que Neo e Trinity invadem o prédio no primeiro filme. Utilize as colunas para se proteger e mande bala sempre que possível.
Com todos no chão, siga em direção ao elevador e entre na porta que se abriu. Siga pelas salas e suba as escadas até a última porta.

Big Distraction

Numa tentativa de criar uma distração para facilitar sua fuga, seu parceiro ateará fogo em todo o departamento de triagem de cartas. Desça da passarela e siga em frente na passagem entre os escombros.
O caminho é bem óbvio, mas não tão fácil. Há policiais armados em cada centímetro do local, portanto, mesmo que não queira, você será obrigado a usar todo seu poder de fogo.

Eventualmente, você encontrará uma porta no final do percurso. Abra-a, suba pela rampa e entre em mais uma porta.

Breakout!

Rapidamente, elimine o técnico que está de costas para você e proteja-se ao lado da porta. Dois inimigos entrarão na sala. Derrote-os e siga por essa porta. Mais dois inimigos. Faça o que for preciso e saia pela outra porta. Atenção: dois policiais dispararão ferozmente assim que você entrar. Elimine-os, siga para a esquerda e

corra o mais rápido que puder até a porta, ou o lugar ficará abarrotado de seguranças fortemente armados.
Entre pela porta e assista à animação. Seu parceiro chegará em um carango estiloso.

Get to the Hard Line

Niobe é considerada a melhor piloto de Zion, mas, para completar esta fase, é necessário que você também seja um bom piloto.
Fique de olho na seta no alto da tela e faça o caminho indicado. Até aqui tudo bem, o negócio pega mesmo quando carros da polícia saem em disparada atrás de você. Para aliviar a barra, você pode contar com a ajuda de Ghost – basta segurar o botão de tiro para que ele sente na porta do veículo e dispare contra os oponentes. Infelizmente, existe uma barra (como a de Foco) que diminui enquanto você mantém o botão pressinado. Ou seja, utilize-a somente quando for necessário.

No final do percurso, Spark enviará uma mensagem dizendo que você precisará se manter vivo por, pelo menos, dois minutos – tempo necessário para que a ponte seja aberta para o tráfego livre. Após alguns arranhões na lataria do carango, siga pela ponte até o término da missão.

Answer the Phone

O único telefone mais próximo que os heróis podem utilizar para voltar a Zion está no alto de um dos prédios da cidade.
Esqueça armas e combate desta vez, a única habilidade importante agora será o Foco. Utilize-o para pular de prédio em prédio.
Comece pulando para o prédio abaixo e, então, suba as escadas logo em frente. Desça sobre a construção adiante e suba outra escada. Pronto, você encontrou o local certo!... Hã? Mas, o quê...

Um agente? Ah, não! Assim que voltar a comandar o personagem, pule e suba a escada na construção à esquerda. Corra por toda a extensão desse prédio até alcançar mais um. Policiais tentarão surpreendê-lo saindo de uma pequena saleta. Passe batido e siga até o fim.

Salte para o nível mais alto do edifício em frente, continue pela passarela e pule para a próxima escada. Suba, e o agente reaparecerá na sua frente. Siga com rapidez para a esquerda e pule para cair em uma parte mais baixa. Atravesse o local, prossiga pela escadaria no final, saia e salte para o outro prédio. Suba mais uma escada de ferro, desça no topo da próxima construção e utilize a última escada da fase.

GHOST

Closing Time

Siga para a direita e entre na sala com caixas postais para receber uma mensagem de Sparks. Retorne ao saguão principal e elimine os guardas e o funcionário do local. Siga pela passagem ao fundo e verifique o elevador. Entre pela porta ao lado, saia pela porta

seguinte e corra pelos corredores. Siga pela porta ao fundo, detone com dois guardas e vá pela porta no alto da pequena escada. Continue em frente até a última porta

Epicenter

Desça para o nível térreo, elimine o guarda desatento, corra até o fundo e suba pela grade.

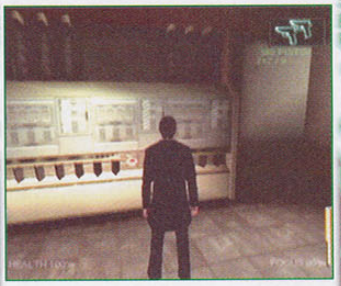
Atravesse o local e, ao sair, siga para a esquerda para enfrentar dois seguranças. Corra em direção ao elevador ao fundo e utilize-o.

Unexpected Arrival

Consulte a estratégia de Niobe.

Redirected

Saia pela porta, mandando balas nos três policiais, e siga para a abertura mais adiante. Vários outros policiais surgirão atrás da grade ao fundo. Atravesse o local utilizando o Foco para realizar movimentos evasivos e continue até o fim do grande corredor. Ghost irá se comunicar com Sparks. Ao término da animação, siga para a esquerda e, então, vire à direita. Entre na sala e estoure a janela em frente a uma empilhadeira para poder continuar a aventura.
O longo corredor com caixas conta com uma segurança reforçada. Prossiga detonando todos os policiais, passe por baixo da porta e continue pela porta verde. Siga até o terceiro escritório do seu lado esquerdo e mergulhe pela janela que dá para outra área. Derrube os policiais,



siga pela única porta destrancada no local e atravesse o pequeno depósito. Acione o botão na grande máquina do seu lado direito, elimine os técnicos, saia pela outra porta e siga em direção à próxima.

Backtracking

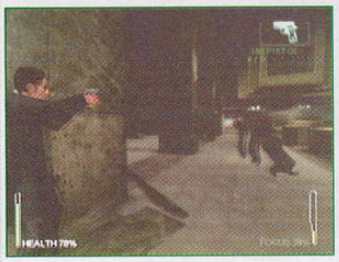
Desça a rampa, elimine o policial e saia pela porta. Seu objetivo é chegar ao outro lado do armazém. Faça o que for necessário para se livrar dos policiais locais.

No fim, entre à esquerda e faça o caminho oposto do que fez na parte Epicenter. Siga pela porta abaixo da rampa, assim que acabar com mais dois inimigos.

Got It!

Você sairá na mesma sala com caixas postais que entrou na primeira parte. Passe fogo nos seguranças, vá para o saguão principal, elimine mais alguns seguranças e corra para a direita. Utilize o elevador que se abrirá, procure pela caixa postal 731222, que fica no canto esquerdo do local, e assista à animação.

Dê uma sova em todos os policiais mascarados e retorne ao elevador. Volte ao saguão, tente abrir a porta e prepare-se para enfrentar algumas dúzias de inimigos. Utilize as pilastras como escudo e descarregue toda sua munição nos inimigos.



Volte em direção ao elevador, entre pela porta à direta e continue pelas portas disponíveis até o fim.

Big Distraction Breakout!

Consulte a estratégia de Niobe.

Get to the Hard Line

Jogando com Ghost, você não precisa se preocupar em guiar o veículo. Apenas atire sem parar em todos os carros de polícia que tentarem se aproximar.

Answer the Phone

Consulte a estratégia de Niobe.

Filme no game

A mensagem é passada para Lock, o comandante da segurança que, imediatamente, convoca Niobe, incumbindo-a e a seus companheiros de contatar todos os outros capitães de Zion.

Ela e Ghost seguem para um aeroporto na Matrix, a fim de usarem os inúmeros telefones do local e terem suas ligações rastreadas. Ao contatar a nave Vigilant, Jax, o operador, explica que Alex, outro tripulante da nave, foi raptado por agentes e está no mesmo aeroporto onde se encontram Niobe e Ghost. Agora, o objetivo é resgatá-lo com vida.

PARTE 2
Viagem de avião

NIOBE

Check In

Corra em frente e salte para o nível inferior. Ataque o policial mais próximo e entre pela esteira à sua direita.

The Belts

Chegando ao departamento de bagagens, todas as esteiras serão desligadas. Suba na passarela central e entre pela porta. Na saleta, arme-se e saia pela outra porta. Membros da Swat estão esperando. Elimine-os da maneira que preferir e continue pela porta no lado oposto.

Atravesse a nova sala e saia para última área do departamento. Desça, entre na cabine de controle, detone mais dois inimigos e acione o botão vermelho. Volte à primeira área e pule para a esteira número 10.

Jackson in Steam

Saia pela única porta no local e prossiga pelo corredor. Seja extremamente cauteloso e nunca fique perto das bombas de pressão. Se elas forem atingidas, estourarão e Niobe morrerá instantaneamente.

Continue em frente, eliminando os guardas da Swat até encontrar a bifurcação com o número 1L na parede ao fundo.
Siga para a direita, continue em frente e entre no corredor à direita – o corredor 5A.

Entre pela pequena passagem à esquerda e você chegará à segunda parte do 5A. Siga para a esquerda e, ao avistar o 4L, corra para a direita. Chegando ao portão aberto, que dá acesso os túneis 1R e 7R, siga em frente, entre à esquerda e aproxime-se do gerador.

Tenha em mente que membros da Swat pipocam de vários lugares. Alguns aparecem do nada, então, mantenha-se sempre armado.

Jackson in Steam 2

Um agente surge no túnel e você deve fugir o mais rápido que puder. Mova-se rapidamente pelos corredores e lembre-se de desarmar os inimigos que ficam escondidos nas escadas.
Nos corredores finais, você poderá utilizar passagens que ficam embaixo de grades, mas a melhor pedida é continuar por cima. No fim, debulhe o funcionário antes que ele se transforme em um agente. Suba a escada logo atrás dele.

Hangars

Atiradores de elite estarão no alto das passarelas laterais do hangar. Esconda-se atrás das caixas para enfrentá-los.

Corra para a cauda do avião e enfrente mais alguns membros da Swat. Siga para o próximo hangar e suba as escadas que ficam no bico do avião. Elimine silenciosamente o

atirador, pegue sua arma e utilize o Foco para pular no topo do avião. Atravesse-o, pule para a escadaria na traseira e suba até a plataforma. Entre em qualquer umas das portas para chegar a mais um hangar.
Utilize o rifle Sniper e acabe com todos os inimigos do local. Desça pela pequena escada à esquerda e acione o elevador. Pule para a asa do avião e entre. Derrote os dois caras da Swat, siga à direita e saia pela outra porta.

Já fora, aguarde dois inimigos descerem as escadas e fuzile-os. Desça ao nível térreo, siga pelo lado direito do avião e aproxime-se da traseira. Assim como no primeiro hangar, quatro inimigos surgirão. Você já conhece o procedimento.
Vá até o fim da passagem à direita.

The Bowels

Niobe não consegue chegar a tempo no avião onde Axel está e chama Ghost pelo telefone. Ele já está posicionado no alto da torre de controle pronto para acertar o piloto antes que o avião decole. Nisso, Niobe percebe que um dos túneis pode levá-la ao avião. Sparks confirma a informação. É o túnel 5R.
Para seu azar, esse túnel é completamente escuro. E o pior: é abarrotado de seguranças. Siga em frente e desarme o atirador do lado direito assim que entrar no túnel 3H. Pegue a arma dele, pois é equipada com uma mira noturna.
O esquema aqui é utilizar a visão em primeira pessoa sempre que estiver se aproximando de uma passagem. Seja rápido para alvejar os inimigos antes que eles façam o mesmo com você.
Muita cautela na passagem onde surgem três inimigos de uma vez só. Não prossiga após eliminá-los, porque mais dois grupos de três surgirão após algum tempo. Seja paciente e aguarde até que todos apareçam.

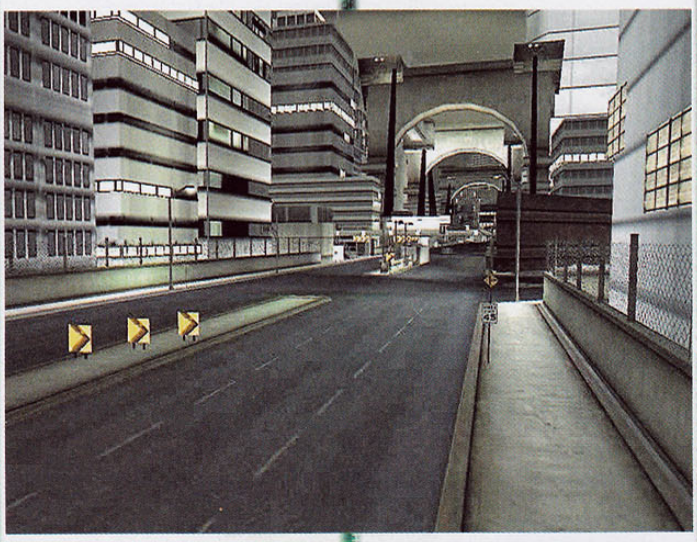
No final, lance uma granada no alto da escada, elimine os dois últimos inimigos da fase e siga pelo pequeno corredor à esquerda.

Catching a Plane

Novamente, Niobe não consegue chegar a tempo de resgatar Alex, que é levado para um outro hangar por um agente disfarçado de membro da Swat.
Niobe o segue.
Para conseguir atravessar o local, você terá que combater um esquadrão quase interminável da Swat. Como na missão anterior, seja paciente e avance com cuidado.

Suba as escadas amarelas que ficam no fundo do galpão e entre pela primeira porta na plataforma. Continue até o último hangar e mergulhe para o nível inferior.

Agora, Niobe não deixa barato e, com o carro de um agente, consegue entrar no avião já em movimento.



Agent on Board

Alex está completamente dopado, mas ainda vivo. Você está na traseira do avião. Corra em direção ao bico, soque os membros da Swat e colete os

pára-quedas. Volte, liberte Axel, que pulará do avião, e prepare-se para lutar contra um agente.
Como você já sabe, é praticamente impossível derrotar um agente no combate corpo-a-corpo. A saída, então, é jogá-lo para fora do avião.
Antes de tudo, acione o painel para abaixar a rampa do avião. Agora é com você. Acerte-o utilizando o Foco, sempre tentando empurrá-lo para fora. Se ficar sem Foco, ou se sua energia estiver muito baixa, para recuperá-los, corra em círculos em volta do inimigo.
Aproveite para chutá-lo em direção à rampa quando ele estiver caído no chão. Claro que você só terá essa oportunidade depois de acertá-lo com uma seqüência de golpes bem colocada. Divirta-se!

GHOST

Concourse

Por enquanto, para os policiais do aeroporto, você não é uma ameaça. Então, aproveite para eliminá-los antes que saquem suas armas. Não passe pelo detector de metais ou o alarme tocará.

Siga pelo corredor até o portão de embarque E1. Atravesse o local, entre na penúltima abertura à esquerda – o banheiro feminino – e continue até o próximo banheiro. Saia e você chegará ao portão de embarque E2.
Elimine os membros da Swat e corra para o lado esquerdo.
Entre no corredor da alfândega e abra a porta.

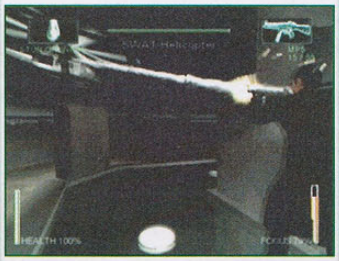
North Point

Entre no vestiário e acabe com os seguranças antes que eles peguem as metralhadoras na estante. Colete a caixa com granadas ao lado da estante e entre no pequeno corredor do lado direito.

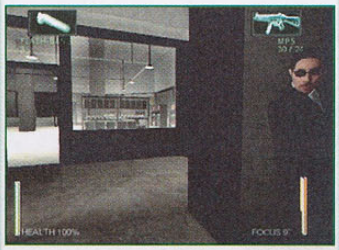
Lance uma granada perto dos vidros do balcão e pule para o portão de embarque E3. Ande em direção aos guardas e fuzile-os. Siga pelo corredor até o portão E4. Abra os olhos! Soldados da Swat sairão, de repente, das janelas e dos corredores de embarque. Aniquile-os para prosseguir e aproxime-se do chafariz.

North Point 2

Sua batalha aqui é contra um helicóptero da Swat. Encoste no chafariz e aguarde ele passar atirando. Quando ele fizer a volta, meta bala até perdê-lo de vista.



Agora, vá para um dos cantos do local e aguarde quatro soldados entrarem pelo teto. Elimine-os, colete suas armas e volte ao chafariz. Repita até derrubá-lo e siga pela porta que se abrirá. Esse é o portão de embarque VV4. Acabe com três soldados e corra para a loja de conveniência logo em frente. Vários soldados surgirão para tentar barrá-lo. Como sempre, proteja-se atrás das pilastras.



Com o caminho livre, suba a escadaria.

Monorail

Corra até a segunda passarela e volte à primeira quando Sparks mandar uma mensagem. Prossiga mandando bala nos inimigos até chegar ao restaurante.

Revolving Restaurant

A única saída é uma escada que fica no local. O problema é que o restaurante é giratório e o centro gira no sentido contrário da parede, onde está a escada. Primeiro, elimine todos os soldados. Quando as coisas acalmarem, suba no piano branco e espere a escada chegar perto. Ghost subirá automaticamente.

Terminal

O melhor a fazer, mesmo que você não goste de adrenalina, é mergulhar para o andar inferior descendo bala nos soldados e se proteger na coluna mais próxima. Uma porrada de inimigos descerá as escadas assim que você acabar com os que já estavam no local.
Já eliminou todos aqueles que desceram? Azar o seu, pois o portão central inferior se abrirá e mais quatro surgirão. Fuzile-os e siga pelo portão.
Só pela mensagem que o capitão passa a seus soldados já dá medo de entrar por uma das portas logo em seguida. Respire fundo, recupere o Foco e energia e entre. Você voltará ao saguão principal do aeroporto. Suba para o

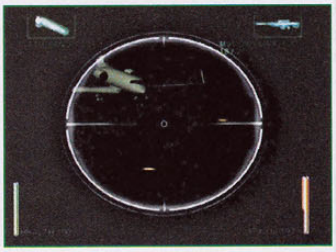
segundo andar, utilizando uma das escadas rolantes no lado direito. Suba com cautela e meta bala nos soldados que vigiam as escadas. Vá para a direita e siga até o fim da plataforma, tratando de não deixar nenhum soldado vivo.

Control Tower

Hora de praticar tiro ao alvo! Tome o rifle do atirador à sua frente e atire nos dois soldados que ficam abaixo da passarela central. Desça as escadas e elimine os soldados que surgem pela frente. Meta um balaço no atirador que está na sacada e volte para a torre.

Control Tower 2

Para deter o avião, você terá que acertar o pneu da frente. Aguarde até o avião chegar ao segundo



cruzamento e, então, atire. Assista à animação e rapidamente se esconda atrás da coluna à sua esquerda. Um helicóptero pilotado por um agente surgirá.
Ele aparece de repente e alveja uma rajada brutal sobre você. Porém, ele só aparece em três direções diferentes: pela frente, pela direita e pela esquerda, sempre nessa ordem.
Antecipe-se, acerte o helicóptero e esconda-se novamente. Mude de posição assim que ele desaparecer. Se estiver com a metralhadora SG-552, descarregue toda a munição de uma só vez.

Corra para a escadaria para escapar da explosão.

Retrieving Axel

Não é fácil pilotar o carro da polícia aqui. O terreno é cheio de ondulações. O avião deixa cair algumas cargas que podem atrapalhar bastante se você não tomar cuidado. Ademais, siga a seta indicadora e vá maneiro nas curvas.

Filme no game

Niobe e Ghost retornam a Zion após resgatar Axel e, logo em seguida, voltam à Matrix para a reunião secreta com os todos os capitães, na qual mostrarão provas da mensagem deixada por Jue na agência de correio.

Enquanto isso, em Matrix Reloaded...

**O segundo filme da trilogia começa durante esta parte.
A tripulação da nave Nabucodonosor – Neo, Trinity e Morpheus – apronta-se para a reunião. Ao chegar, Neo sente a presença de agentes nas redondezas e avisa aos outros para que fujam a tempo.**

PARTE 3
O resgate

NIOBE

Abyss

Siga sobre a tubulação e continue pela beirada até a escada vermelha. Prossiga assim até Ballard pedir ajuda. Corra para a esquerda, soque o policial mais próximo e suba outra escada. Vá para a direita e seja rápido para eliminar os atiradores de elite antes que Ballard seja morto. Atravesse a passarela, siga para a esquerda, desça pela escada na estrutura central e corra até o rebelde.

Abyss 2

Ballard consegue atender o telefone antes que os federais cheguem, mas Niobe não. O local agora será guardado por vários atiradores. Suba para a plataforma e utilize o rifle Sniper para eliminá-los. Atenda o telefone em seguida para conversar com Sparks.

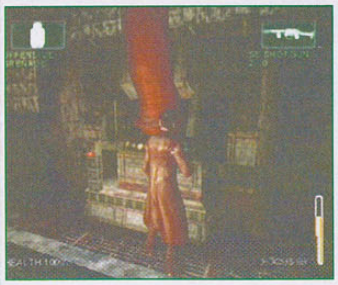
Segundo o operador, muitos ainda estão na Matrix, alguns machucados. Seu objetivo é ajudar Ghost no resgate dos tripulantes da nave Gnosis, abrindo passagem pelo ventilador ao seu lado. Nada mais fácil. Lance uma granada no ventilador, entre pela abertura e desça pelo buraco do lado direito.

Pumped

Sparks providenciará uma seta indicando o local para onde você deve ir logo no início da fase. Faça o caminho indicado, livrando-se de todos os policais que atravessarem seu caminho. Chegando ao local, você perceberá que não é possível utilizar a escada.
Desça ao nível inferior e entre pela passagem que se abrirá. Ela

fica no fundo da área central, do lado esquerdo. Siga até o poço e desça por ele.
Desça as escadas e siga para a esquerda. Suba na peça de madeira para encontrar uma abertura superior.

Elimine o soldado que tenta uma emboscada, desça para a esquerda e, então, siga para o salão à direita. Prossiga até o fundo para encontrar um mecanismo e acione-o.



Novos inimigos surgirão no local. Volte ao início do salão, encontre a escada em uma pequena área no lado direito e suba. Siga em frente e aproxime-se da abertura no pequeno corredor à sua esquerda.

Ice and Corrupt

Ice, Corrupt e Jacob foram cercados por alguns inimigos no alto de uma plataforma. Salve-os, derrotando todos os policais e suba na única beirada que alcançar. Ande sobre o gerador que explodirá em seguida, mandando Niobe para o andar inferior.

Siga por qualquer uma das passagens à esquerda, entre na abertura ao fundo e suba a rampa. Detone rapidamente o soldado antes que ele lance uma granada e suba pela escada. Pegue os inimigos de surpresa, suba na beirada mais próxima e pule para o outro lado, para chegar perto do gerador danificado. Alterne entre matar os inimigos que aparecem e destruir os três ganchos que ainda seguram o gerador.

A explosão no gerador abrirá um grande buraco na parede esquerda. Pule lá dentro.

Waterway

Desça ao túnel logo em frente e enforque o primeiro policial. Continue e faça o mesmo com o segundo. No fundo, entre na abertura do lado direito e suba a escada. Prosseguindo pela passarela, fique de olho, pois três inimigos surgem no meio da fumaça escura.
Vá descendo pela escadaria ao fundo, utilizando as pilastras para se proteger contra os disparos dos policiais que descem depois de você. Entre pelo túnel, continue a plataforma e, quando Sparks entrar em contato dizendo que o caminho superior é muito escuro, desça pela escada que estiver mais perto.

Colete a metralhadora equipada com a lanterna e aguarde. Uma granada será lançada e três militares descerão para atacá-lo. Dê cabo de todos e suba novamente a escada. Elimine mais alguns inimigos e siga pelo caminho sem se preocupar com a iluminação.
Assim que Niobe se esconder do membro da Swat, siga-o para a direita e acabe com o grupo antes que eles matem Wurm, que está dentro do túnel inferior.

Elimine também os dois militares que perseguem Wurm. Agora, siga para o lado oposto e passe fogo nos guardas de plantão – e, acredite, existem vários deles por todo o percurso. Avance com calma! Em um certo momento, Sparks avisará que um grande grupo de inimigos está vindo a seu encontro. Procure um bom lugar para surpreendê-los e mande bala. Desça pelo túnel circular, corra e pule, em um salto estiloso, de uma tábua para outra. Desça logo em frente.

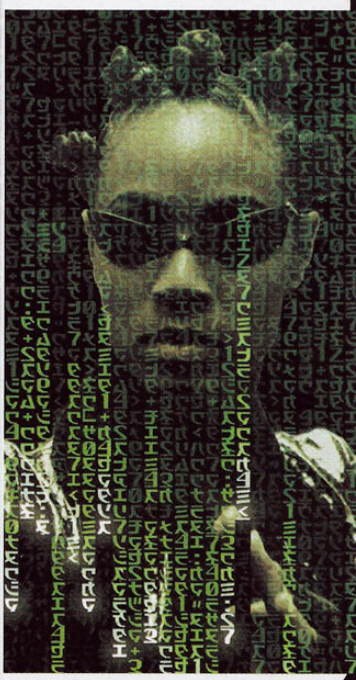
Waterway 2

Vá beirando o canal e detone os militares que o aguardam mais adiante. Entre pela passagem do lado esquerdo, desça as escadas até o túnel escuro e siga para a direita.

Acabe com os três soldados e mais dois que estão na parte inferior. Faça isso antes de descer pela escada ou você estará em apuros. Adentre a passagem no lado direito, ande sobre a tábua e suba no túnel. Corra, pule para o outro lado utilizando Foco, siga para a esquerda, pendure-se no cano vermelho e atravesse para o outro lado. Desça, entre no túnel destruído, elimine os inimigos à sua esquerda e entre pela abertura da direita. Suba a escada, corra pela passarela e não deixe que os inimigos que surgem por trás o surpreendam. No fim do túnel, pule rapidamente no poço ou você será brutalmente alvejado.

Breathing Room

Siga sempre em frente e entre na segunda passagem à direita. Ao tentar chegar perto da passarela, uma forte explosão a destruirá e uma meia dúzia de inimigos se infiltrará no local. Faça o caminho até o primeiro túnel e entre na passagem que se abriu. Desça pela abertura circular no chão e continue pelo novo túnel, muito mais escuro que os anteriores.
Saindo, siga para a esquerda, elimine os soldados rapidamente e tome cuidado com as granadas lançadas por eles. Suba a escadaria do lado direito e continue até avistar uma área com grandes ventiladores. Siga em frente, abrindo caminho contra os militares. No fim, entre pela passagem à direita para chegar à outra passarela com ventiladores. Vá para a abertura no fundo e fuzile tudo que se mover. Siga pela entrada no outro lado do local, desça da passarela e entre pelos buracos no chão.



Malachi and Bane

A saída fica no fundo dessa área, mas o melhor caminho é descer aos poucos e não mergulhar direto para o nível inferior. Atravesse a estrutura vermelha, suba a escada e vá para a direita. Passe fogo nos inimigos, pendure-se no cano e desça nas plataformas vermelhas.

Desça pela escada mais próxima, atravesse pela passarela de aço à sua esquerda e pule dentro do grande túnel circular. Recupere energia e Foco, se precisar, pois, desse ponto em diante, a coisa fica feia.
Entre na área com água e enfrente muitos inimigos no típico estilo Matrix.

Complete a missão correndo para a próxima área.

Malachi and Bane 2

O objetivo nesta missão é dar cobertura a Malachi, Bane e Ballard. Parece fácil, mas não é. Suba a grande escada que fica ao seu lado esquerdo, quebre o

pescoço do atirador e equipe o rifle Sniper. Comece acertando o atirador na outra torre e, então, mire nos soldados que aparecerão constantemente na passarela

mais abaixo. Lembre-se de que nenhum de seus parceiros podem morrer, ou a missão falhará.

GHOST

- Abyss
- Abyss 2
- Pumped
- Ice and Corrupt
- Waterway
- Waterway 2
- Breathing Room
- Malachi and Bane
- Malachi and Bane 2

Consulte a estratégia de Niobe.

Filme no game

Um agente surge no local e todos fogem para túneis diferentes. Ghost e Niobe acabam entrando em um beco aparentemente sem saída, mas são salvos pelo Chaveiro, que acabou de escapar da mansão de Merovíngio. Ele os leva para o corredor de manutenção da Matrix, e pede que Niobe entregue uma chave especialmente feita para Neo. Nesse momento, surgem Cain e Abel, dois capangas de Merovíngio, de uma das portas do corredor, roubam a chave e voltam para a mansão. Os heróis seguem os ladrões para tentar recuperar a chave.

O Chaveiro é aprisionado novamente.
Ainda nos esgotos, o agente Smith captura Bane, tripulante da nave Vigilant, e o transforma em uma cópia sua para poder entrar em Zion.

Enquanto isso, em Matrix Reloaded...

Trinity e Morpheus fogem em um carro. Neo, utiliza sua nova habilidade de vôo e rasga os céus da Matrix.

PARTE 4
Mansão nefasta

NIOBE

Great Hall

Nada mais do que uma animação. Ghost verifica que a linha de seu celular não está funcionando e sai à procura de um telefone enquanto Niobe segue para encontrar a dupla que roubou a chave.

Shadows

Corra pelo corredor até o fim. É possível entrar por todas as portas, mas não há nada interessante em nenhuma das salas. Vlad pegará Niobe desprevenida, levando-a, em seguida, para o sótão.

The Attic

Siga pela porta e derrote todos os vampiros até Vlad aparecer. Desfira seu melhores golpes até que o vampirão fuja da batalha.

O Chaveiro aparecerá em seguida e abrirá uma passagem secreta para a heroína.
Para não se perder, siga os canos no teto, eles mostram o caminho que deve ser feito. Desarme os inimigos no caminho para coletar suas armas.

Persephone's Bedroom

Abra a porta da esquerda e colete os itens e armas da estante. Volte ao quarto, derrote dois oponentes insignificantes e, então, parta para cima de Vlad. Utilize a mesma estratégia anterior e não se esqueça de fugir do inimigo se estiver precisando recuperar energia e Foco.

Colocando uma estaca no coração de Vlad, entre pela porta aberta, vá até o fim do corredor e abra a porta dupla. Acione o elevador e entre.

Merovingian's Office

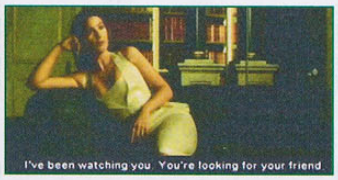
Aqui, começam a aparecer algumas variações de vampiros – mais "fashion", digamos assim. Corra até a sala e derrube o primeiro. Saia pela porta aberta, siga pelo corredor, entre no escritório de Merovíngio e atenda o telefone. É Sparks, avisando que você precisa ir para a biblioteca. Vá pelo único caminho disponível e entre na sala de projeção. Acabe com os dois patifes que o atacarão e entre pela porta de onde eles saíram.

Garage Hallway

O corredor é imenso, mas, para sua sorte, apenas dois inimigos ficam no local, e somente uma porta não está trancada. Trocando em miúdos: mate os dois e siga para a última porta.

Return to the Great Hall

Entre na porta que se abrirá para encontrar Perséfone.



The Dungeon

Desça as escadas até a adega. Assim que o portão se fechar, dois vampiros atacarão. Livre-se deles e desça para a arena mais adiante. Aqui, você enfrentará Cujo, um outro vampiro ainda mais perigoso que Vlad. O novo adversário tem alguns ataques poderosos. Corra para longe quando ele começar uma espécie de coreografia. Trata-se de um golpe indefensável, capaz de mandar Niobe para longe. Abuse do Foco, mas não deixe de correr do golpe citado, pois Niobe não recupera a energia durante essa luta.

Assim que deixar Cujo com apenas um terço de sua energia total, ele subirá para a beirada da arena e disparará contra você utilizando uma besta. Enquanto isso, alguns capangas entrarão na arena. Prefira se manter próximo da lateral da arena para não ser atingido pelas flechas.
Derrotando aproximadamente cinco capangas, o chefão pulará de volta à arena. Finalize-o, saia de lá, siga pela abertura e vá para a escada.

Cain and Abel

Vá até o fim dos corredores para assistir a uma animação em que Merovíngio tenta cegar Ghost. Cain e Abel também estão na cela, mas não percebem sua presença.

Entre na cela, tire Ghost da cama e carregue-o até que a dupla venha atrás de você. Para vencê-los, quer dizer, escapar deles, golpeie-os em direção às celas. Dessa forma, os prisioneiros irão agarrá-los e você poderá carregar Ghost. Siga para a adega.
No caminho, o Chaveiro entregará a chave para que eles saiam da mansão pela garagem. Lá, eles dão de cara com os Gêmeos, entram no carro mais próximo e começam a fuga.

Twins in Pursuit

O movimento de carros não é intenso, mas há vários obstáculos que podem atrapalhá-lo durante a fuga. Apenas pise fundo e siga a seta indicadora. Se os Gêmeos chegarem muito perto, utilize Ghost para desacelerá-los.

GHOST

Great Hall

Entre na porta em frente e continue até Ghost destruir uma cadeira para pegar uma estaca. Entre na sala de música, detone o vampiro que está tocando piano e o que entrará em seguida.
Saia pela porta do outro lado e corra para a esquerda no coredor, até o fim.

West Wing

Atravesse a sala de jantar e entre na cozinha. Derrube o primeiro inimigo, desarme o segundo e, então, parta para a porrada.

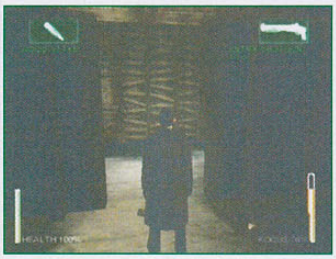
Elimine os dois, continue pela passagem e prossiga até encontrar mais um vampiro. Acabe com a raça dele e entre na sala de jogos.
Abaixe-se, proteja-se no balcão e espere até que o inimigo precise recarregar a metralhadora. Desarme-o e soque-o. Mais dois sairão do elevador no fundo da sala. Acabe com os dois e entre no elevador.

Atrium

Abra a porta da direita e entre. No fim do corredor, entre no hall e esquive-se dos disparos do vampiro. É bom desarmá-lo com rapidez, pois um outro inimigo chega ao local logo em seguida. Continue pelo corredor até a biblioteca, derrote outro capanga e entre pela passagem secreta na parede.

Secret Passage

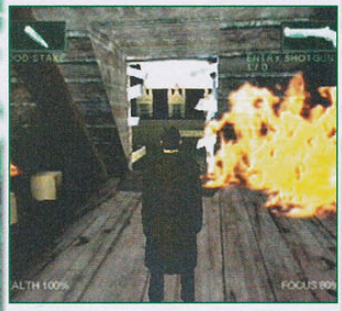
Ande para... crash! O chão se quebra e você cai no nível inferior. No fim da passagem, há uma armação com madeiras na qual você pode grudar e subir.
Portanto, suba!
Lá em cima, ande para frente e detone com o vampiro assim que ele atravessar pela parede, abrindo, assim, um caminho para você seguir.



Suba por outra armação de madeira, pule para a beirada mais acima e desça ao sótão. Você deverá derrotar três vampiros enquanto o sótão pega fogo. Não se aproxime das laterais para não ser incendiado.

Secret Passage 2

Saia pela janela que se abrirá após uma explosão, siga pulando pelas sacadas e entre pela única janela aberta.



Continue pelas salas e corredores eliminando mais e mais inimigos.

Merovingian's Office
Garage Hallway
Return to the Great Hall
The Dungeon
Cain and Abel

Consulte a estratégia de Niobe.

Twins in Pursuit

Por mais incrível que possa parecer, jogar com Ghost nesta fase é extremamente difícil. Além de ter que atirar no carro dos gêmeos para mantê-los a uma certa distância, você também precisará explodir os carros que atrapalham seu caminho, pois Niobe simplesmente não desvia de nenhum obstáculo.

Lamentável para quem é considerada a melhor piloto de Zion. Seja persistente. Quem sabe você dá sorte e consegue completar a missão?

Filme no game

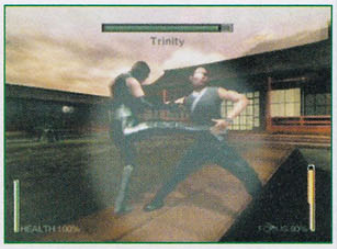
Niobe e Ghost conseguem fugir e voltam para a cidade dos rebeldes. Lock visita Niobe logo em seguida.

A nave Nabucodonosor retorna a Zion. Trinity visita Ghost e os dois travam uma batalha virtual.

PARTE 5
O confronto

Trinity and Ghost

Pronto para a treta? É bom estar, pois sua próxima luta será contra a namorada de Neo. Tenha em mente que a arena é bem ampla e você pode fugir de Trinity se for necessário.



Filme no game

Lock visita Niobe novamente e avisa que a Logos será a única nave que não participará de nada até que Zion esteja completamente fora de perigo. Mais tarde, membros do conselho de segurança da cidade pedem que dois capitães sejam voluntários a entrar na Matrix para encontrar os tripulantes da Nabucodonosor. Soren, da Vigilant, e Niobe, contrariando a determinação de seu marido Lock, aceitam o pedido.

Ao chegar à Logos, Niobe contata Link, operador da Nabucodonosor, e fica sabendo que Morpheus está em apuros. Ela e Ghost conectam-se rapidamente à Matrix e seguem para onde Morpheus está.

Enquanto isso, em Matrix Reloaded...

Morpheus convence o chanceler de que é preciso consultar o Oráculo antes de formar a frente de batalha contra os sentinelas. A Nabucodonosor e seus tripulantes deixam a cidade, e Neo entra na Matrix para se encontrar com o Oráculo.

Depois de lutar contra cem cópias do agente Smith, Neo, Trinity e Morpheus vão se encontrar com Merovíngio.

Perséfone, a esposa de Merovíngio, cansada das traições do marido, oferece ajuda aos heróis em troca de um beijo apaixonado de Neo. Assim, eles conseguem libertar o Chaveiro, mas são perseguidos pelos Gêmeos e por alguns agentes.

Neo entra em uma porta errada e acaba saindo em um castelo, em um país distante.

PARTE 6
Hora do rush

NIOBE

Chase Morpheus

Acelere tudo o que o puder para não ser perseguido pelo carro dos agentes. Como você já sabe, se precisar, utilize Ghost para dar cobertura.

The Truck

Continua como a missão anterior, porém, com muito mais carros de polícia. Destrua quantos puder e acelere para chegar ao caminhão.

GHOST

Chase Morpheus

Diferente da missão anterior, a pista é mais ampla e Niobe, milagrosamente, volta a dirigir bem (sem a sua ajuda). Mantenha o carro dos agentes o mais distante que puder e exploda todos os carros que conseguir para formar barreiras que atrapalhem a passagem deles.

The Truck

Preocupe-se apenas em aniquilar todos os carros de polícia que surgirem. Não deixe de pressionar o botão de tiro em nenhum momento.

Filme no game

Niobe chega a tempo de salvar Morpheus da queda do caminhão, e segue para encontrá-lo em um local secreto.

Enquanto isso, em Matrix Reloaded...

Morpheus trava uma batalha contra um agente sobre a carroceria de um caminhão. Ao ser fortemente atingido, Morpheus é lançado para fora do caminhão, mas é salvo quando cai sobre o carro de Niobe, que chega na hora exata.

Os agentes tomam o corpo dos motoristas, e o veículo se choca de frente com outro caminhão.

Morpheus e o Chaveiro são lançados no ar, mas Neo voa rapidamente para salvá-los e todos vão para um local secreto se encontrar com Niobe e Ghost.

Na reunião, o Chaveiro revela que a Fonte da Matrix está em um prédio altamente vigiado. Para entrar, é necessário que Ghost e Niobe provoquem uma grande explosão na estação de energia mais próxima para que o sistema de segurança seja desativado.

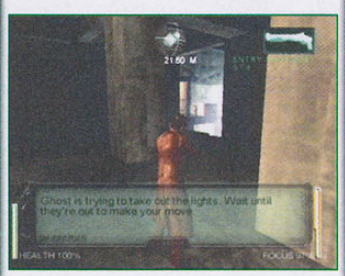
PARTE 7
Blackout

NIOBE

Reactor Foundation

Siga em frente pelo túnel, esconda-se do segurança e pegue-o de surpresa.

Abra a porta acionando o painel ao lado. Elimine dois seguranças e continue pela passagem no canto direito. Mais à frente, você chegará a uma área com várias pilastras ainda em construção. Os guardas já sabem de sua presença, então, vá com calma. Suba as escadas e, em seguida, escale a grade à sua direita. Corra, escale outra grade e aguarde até que Ghost destrua o holofote.



Com o caminho livre, atravesse pela tábua até o outro lado, suba por mais uma grade e ande para a esquerda até a beirada da construção. Enquanto Ghost elimina os atiradores que ficam nas plataformas mais altas, você deve atravessar a área abaixo. Mova-se devagar, protegendo-se em cada uma das pilastras. Prefira seguir pelo lado direito. Entre para a direita na primeira oportunidade e procure a escada que fica, praticamente, ao lado de uma passarela de madeira mais alta. Siga por essa passarela até o fim, pule para a área fechada à esquerda e desça a rampa. Logo depois, entre pela única passagem. Mova-se rapidamente pelos corredores, passando fogo em todos os membros da Swat que aparecerem na sua frente. Depois de algum tempo, você encontrará uma escada. Suba, vá para a esquerda e atravesse o caminho protegendo-se dos atiradores de elite que ficam do outro lado. Continue pelo corredor mais à frente e atravesse mais um caminho vigiado por atiradores. Não há outro caminho, portanto, siga sempre em frente.

Na próxima área, avance sempre pela esquerda e, no fim, corra para a direita, suba a escada e utilize a passarela de madeira para chegar ao outro lado. Corra até a porta.

Nuclear Shipping

Dê uma lição nos dois guardas e saia da cabine. Corra até o caminhão estacionado no meio do pátio, suba nos barris e, então, no caminhão. Enforque o atirador, pegue seu rifle e use-o para acertar os inimigos que vigiam a frente do armazém.
Entre no armazém e, rapidamente, esconda-se atrás dos barris. Sim, você terá que chegar até a porta que fica no lado oposto, então, mantenha a calma e avance sem desespero.

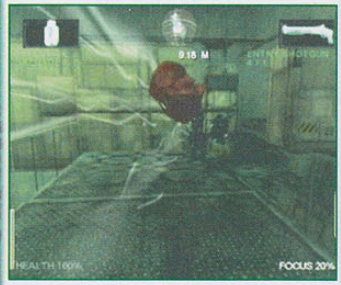
Transformer Field

Saia pela porta à sua frente e corra para subir na estrutura central. Acione o painel no topo e comece a descer.

Três soldados da Swat sairão de uma grande garagem. Utilize a arma que você acabou que pegar, o GP-25 Launcher, para eliminá-los de uma só vez.
Entre na sala do gerador que foi aberta, divirta-se com mais dois inimigos e corra para a esquerda até o fim no corredor.

Transformer Field 2

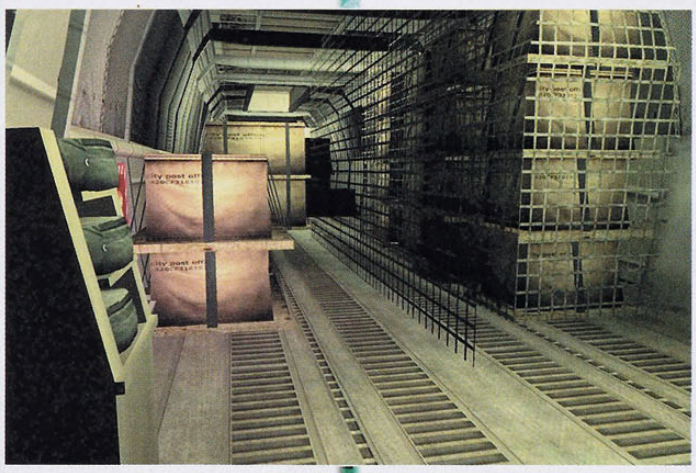
Assim como a parte Big Distraction da Parte 1, o caminho aqui é bem óbvio – não há como se perder. Em compensação, a cada curva que fizer, você dará de cara com alguns inimigos. Novamente, paciência deverá ser sua principal virtude para chegar ao fim.



Generator Turbines

Procure uma boa posição para eliminar todos os soldados que ficam dentro da sala de comando. Ande pela estrutura de aço e vá para a esquerda. Desça sobre a tubulação de ar e corra até as plataformas que ficam no fundo. Destrua uma janela da sala e pule para dentro utilizando o Foco.

Desça a escada no meio e Niobe conversará automaticamente com Sparks. Depois da animação, siga pelo corredor, desça outro lance de escadas e fuzile dois inimigos. Saia pela única porta acessível e corra para a porta ao fundo, do seu lado esquerdo.
Apenas prossiga pelos corredores, entrando nas portas disponíveis até chegar à área dos geradores. Você deve instalar os explosivos no gerador 1 que, infelizmente, é o último do local. Espere por uma resistência considerável.



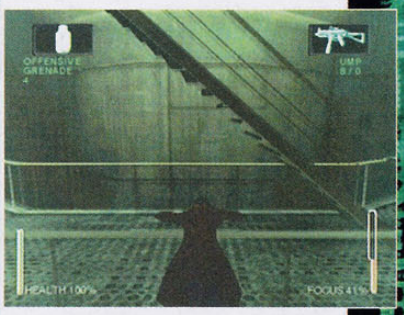
Entrando na sala do gerador 1, siga pelas portas, suba até o ponto mais alto do gerador e instale a bomba. Dois soldados da Swat cairão do teto. Atravesse o local e siga para a porta que vai para o gerador 2. Você terá que passar por todos os geradores para sair dessa área.
Surgirão inimigos em todos eles, fique ligado.

Core Control

Niobe informa a Ghost que ele deverá ficar na sala de controle até que ela suba no topo do reator.

The Core

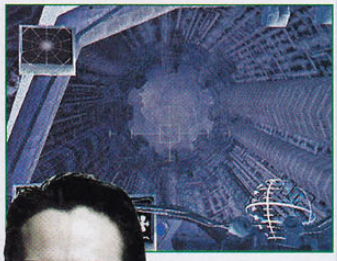
Antes de tudo, é válido saber que esta é uma das missões mais difíceis do jogo. Os inimigos pegam realmente pesado. Mas, se conseguir pular para a passarela mais abaixo, que fica ao lado do reator, você poderá cortar caminho e não será perturbado por muitos inimigos.



Corra e pule segundos antes de encostar na grade à sua frente. Elimine o soldado que fica de costas para você e suba. Elimine um mísero inimigo no caminho e continue a subida.

Agent Escape

Niobe será perseguida por um agente e fugirá para o elevador após uma seqüência cinematográfica. Entre pela tubulação e siga até o fim. Sparks injetará um líquido em Niobe, que fará com que o Foco se torne infinito. Aproveite a ocasião e abuse da habilidade, socando todos os soldados que surgirem no local.
Corra para o fim do corredor, ignore os agentes e entre no elevador. No andar superior, saia e corra até a janela que fica no fim do novo corredor. Seja ligeiro, pois os tonéis que ficam nas laterais começarão a explodir.

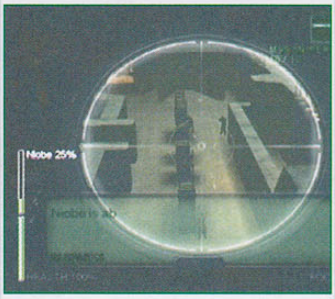


GHOST

Reactor Construction

Siga em frente pelo túnel, esconda-se do segurança e pegue-o de surpresa. Abra a porta acionando o painel ao lado. Elimine dois seguranças e continue pela passagem no canto direito.
Suba a escada, atravesse a passarela à direita, desça para a parte mais baixa logo em seguida e continue até Sparks entrar em contato. Continue descendo, dê a volta na área com pequenas colunas, suba do outro lado e desligue o holofote.

Utilize a escada à esquerda e prossiga subindo após a animação. No fim, você encontrará Niobe e deverá dar cobertura enquanto ela atravessa o local abaixo. Elimine os atiradores de elite e, então, os soldados que atacarão sua parceira. Feito isso, continue à esquerda, detone dois soldados e suba pela grade. Siga, passando fogo no inimigos, e suba pela escada formada por ferros de sustentação. Utilize o rifle Sniper e livre-se dos soldados que tentam emboscar Niobe lá embaixo.



Suba por outra escada, agora formada por ripas de madeira, pule sobre as paredes e vá descendo andar por andar. Siga pelos corredores até o fim da fase.

Reactor Construction 2

Ainda nos corredores, ande sem problemas até avistar a primeira sala. Há uma grande plataforma no centro com quatro soldados aguardando você. Dois deles podem ser facilmente eliminados enquanto você se protege na parede da esquerda.
Para os outros dois, realize estrelas de um lado para o outro e atire sem parar.
Conforme for avançando, novos oponentes surgirão. Utilize as grandes tubulações de ar como escudo, atire muito e continue para o outro lado da sala quando tiver oportunidade.

Entre pela passagem para andar por mais alguns corredores e suba no fim. De novo, proteja-se atrás das pilastras, elimine todos os inimigos e siga em frente. Suba pela grade, desça à direita, entre na passagem e corra até depois da escadaria. Pule para a área inferior e esconda-se rapidamente atrás da pilha de madeiras. Faça o que for preciso para conseguir prosseguir pelo local.
Utilize a próxima escada para subir e siga até o fim dos corredores. A seguir, você terá uma recepção e tanto. Inúmeros policias estarão esperando em uma plataforma superior. Para sua sorte, existem várias colunas no local. Não perca tempo, e dê início ao combate.

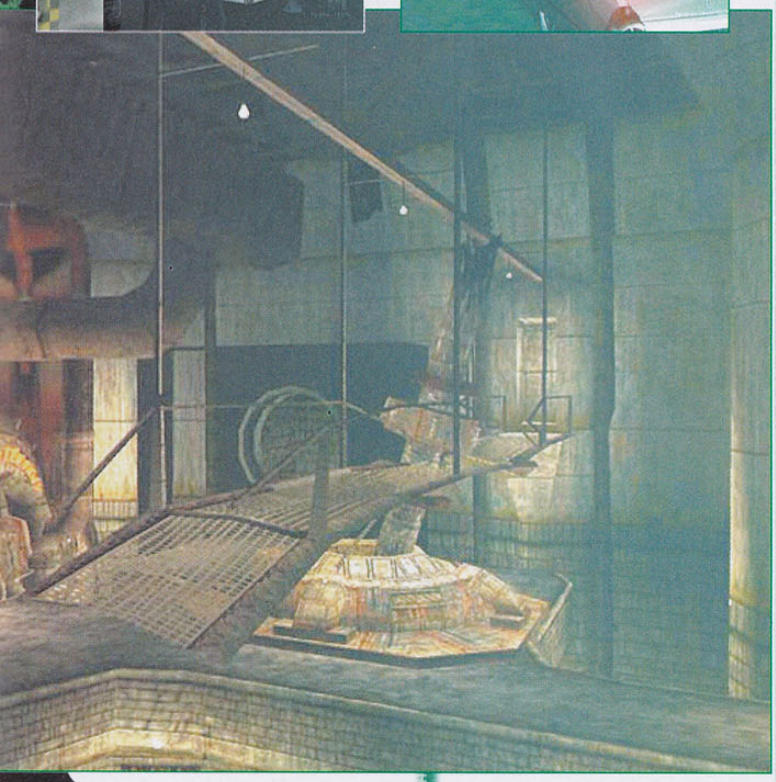
Assim que perceber que acabou com todos, suba no local onde eles estavam e desça logo após. Alguns inimigos ainda tentarão atacá-lo. Elimine-os sem maiores problemas e corra até a última porta.

Nuclear Shipping

Exceto pelos dois soldados no começo, a estratégia é a mesma usada para Niobe. Consulte-a.

Transformer Field
Transformer Field 2

Consulte a estratégia de Niobe.



Nuclear Waste Sector

Esta missão é bem grande e você encontrará dúzias e mais dúzias de inimigos. Mas, para sorte (ou azar) de Ghost, há também dezenas de tanques explosivos.

Procure utilizá-los para eliminar os inimigos que se localizam próximo a eles.
A área tem um único caminho disponível e divide-se sempre da mesma forma: salas grandes com tanques e inimigos espalhados por todos os lados e corredores com barris para que você possa se proteger.

Nuclear Waste Sector 2

Apenas algumas variações da missão anterior. Não deixe de coletar as metralhadoras G36 dos inimigos que vestam armadura. Elas são extremamente poderosas.

Core Control Room

O esquema agora é alternar entre dar cobertura a Niobe, para que ela possa subir no reator, eliminando os membros da Swat que tentam barrá-la, e mandar bala nos outros membros que entram na sala de controle. Nada muito complicado.

Core Control Room 2

Corra em direção aos soldados inimigos e desarme um deles para conseguir uma metralhadora. Seja rápido ou lançarão bombas de gás lacrimogênio no lugar onde você está. Desça para a sala inferior e elimine os inimigos que aparecerão dos quatro lados. Em seguida, um agente o atacará. Lute contra ele e tente empurrá-lo em um dos painéis eletrônicos para que ele seja eletrocutado.

Filme no game

A dupla da Logos volta a Zion e, em seguida, um deles (dependendo do personagem que você escolher) entra na Matrix para se encontrar com o Oráculo. Após a visita, Smith e alguns clones surpreendem o herói no corredor de manutenção da Matrix e, então, inicia-se uma fuga frenética pelas ruas da cidade.

Enquanto isso, em Matrix Reloaded...

Neo e Morpheus invadem o prédio. Trinity, ainda em Zion, resolve ajudá-los e também segue para lá. Mais tarde, Trinity cai do prédio e Neo, depois de conversar com o Arquiteto, a salva de uma queda mortal.

PARTE 8
Fuga frenética

NIOBE

Seraph's Tea House

Seraph desafiará Niobe para um combate. Você tem duas opções: ser derrotado e seguir direto para a última fase, ou "derrotá-lo" para conversar com o Oráculo. A segunda opção é a mais interessante (claro!), já que só assim você poderá jogar a penúltima fase.
Seraph é calmo e consegue realizar contra-ataques com muita facilidade. Como o local é pequeno, não abuse demais do Foco, pois não terá para onde correr se você precisar recarregá-lo. Com um quarto de energia, Seraph pára a luta e leva Niobe até o Oráculo.

Vertigo

Como resumir esta missão em poucas palavras? Corra sem parar! Siga alucinadamente a seta indicadora até que Sparks entre em contato com Niobe.

Abra a porta dupla e aguarde um agente abrir um buraco na parede. Derrube-o e corra para o elevador.

Smith's Trap

Pegue a missão anterior e multiplique por cinco.
O esquema é o mesmo, correr sem olhar para trás e seguir a seta indicadora. No beco sem saída, siga pela porta aberta pelo agente.

On Foot

As coisas ficam ainda mais difíceis agora, mas a idéia continua a mesma. Corra, corra e corra! No final, suba a escadaria do prédio e entre pelas portas acessíveis.

Hard Line Pursuit

Um déjà vu mais apimentado. Corra armado para eliminar os policiais e membros da Swat que aparecerem na sua frente. Ao se aproximar do furgão da Swat, elimine os três soldados e suba pela escada na construção à esquerda.

Colete o Grenade Launcher no lado esquerdo, equipe-o e dispare contra o agente que surgirá na sua frente. Pule para a rua abaixo e continue a correria até chegar ao cais. Tome cuidado para não cair na água. Siga para direita, pule sobre as caixas mais à frente, entre no beco e pule a cerca de madeira.

The Virus Spread

Mesmo ainda tendo que fugir loucamente, esta parte é bem mais fácil. Realize movimentos evasivos para escapar das balas inimigas.

The Church

Suba as escadas rapidamente e continue até o topo da igreja. Siga a seta e pule de prédio em prédio utilizando o Foco até o ponto final.

GHOST

Seraph's Tea House
Vertigo
Smith's Trap
On Foot
Hard Line Pursuit
The Virus Spread
The Church

Consulte a estratégia de Niobe.

Filme no game

De volta a Zion, Ghost ordena que Sparks coloque todos os canhões da Logos em funcionamento, após saber que todos os tripulantes da Vigilant foram assassinados, exceto Bane que, na verdade, é uma cópia do agente Smith.
A Logos segue em direção ao exército de sentinelas para proteger a cidade.

Enquanto isso, em Matrix Reloaded...

Neo, Morpheus e Trinity, quase morta, voltam para Zion, que já está sendo atacada pelos sentinelas.

GHOST

Tunnels of the Real

Como Ghost não é o piloto da Logos você não precisará se preocupar em guiar a nave, apenas em disparar contra os sentinelas. Permaneça atento ao indicador no alto da tela, ela mostra de que lado os inimigos estão se aproximando.

The Rabbit Hole

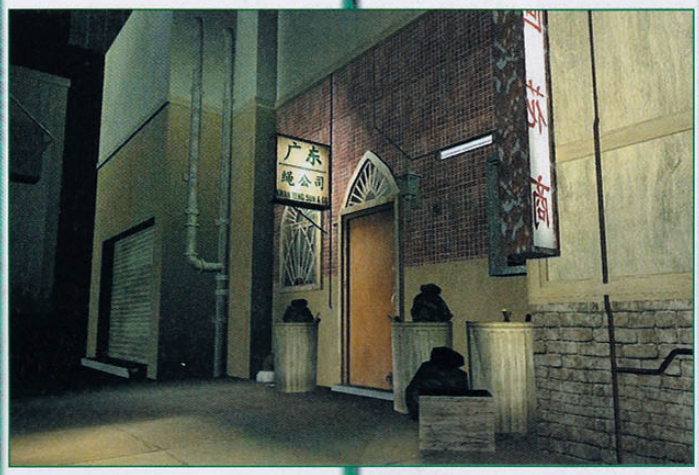
Mais do mesmo. Continue atirando até terminar o jogo.

PARTE 9
A toca do coelho

NIOBE

Tunnels of the Real

Não existe uma estratégia certa para esta missão. Alterne sabiamente entre acelerar a nave e atirar contra os sentinelas. Tente não bater na parede do túnel ou você perderá o controle da Logos.



The Rabbit Hole

A grande diferença entre esta e a missão anterior é que existem milhares de túneis. Mas não se preocupe, todos o levarão para o lugar certo.

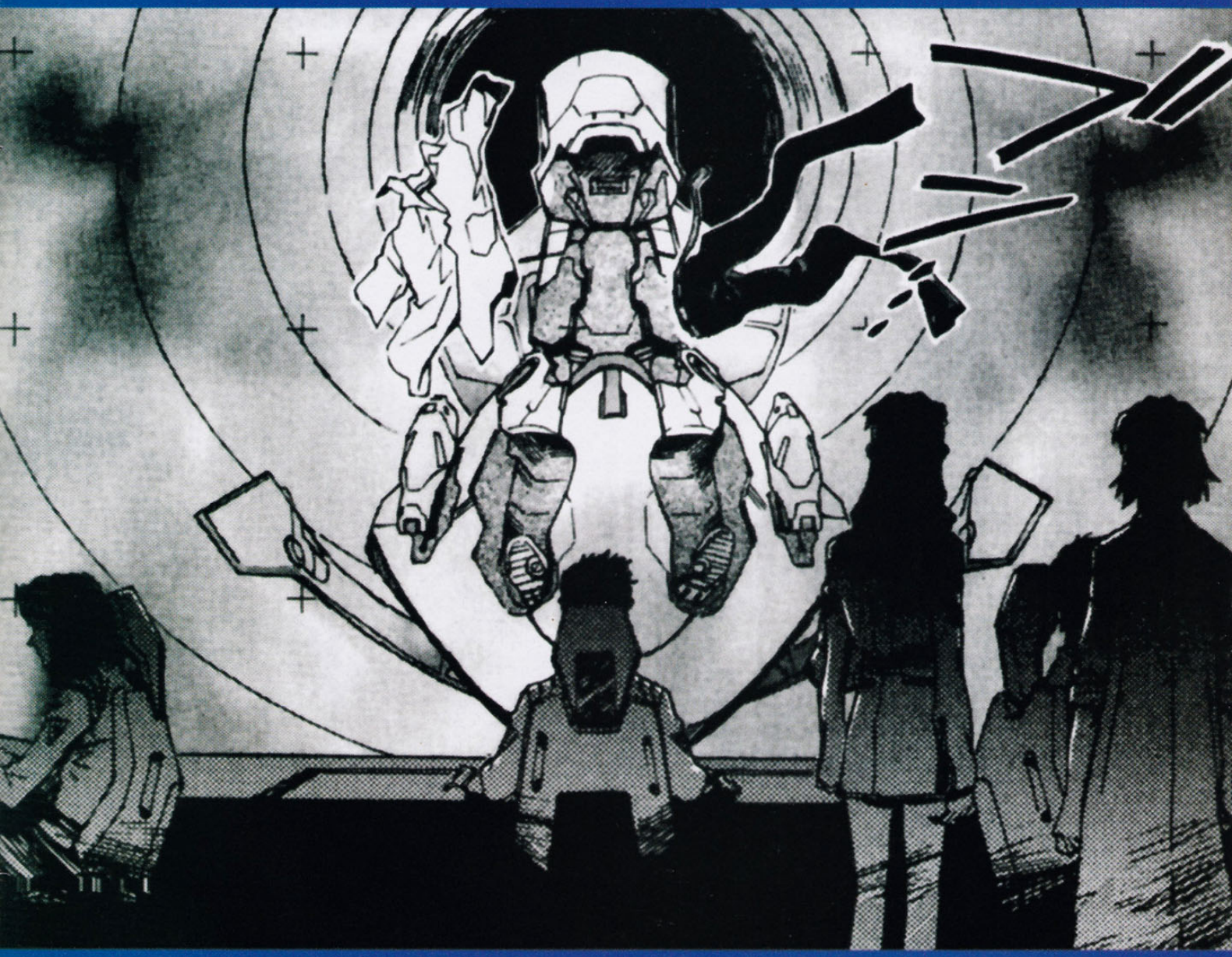
Filme no game

A Logos sofre alguns danos e acaba caindo em um dos túneis do mundo real. Não podendo fazer nada, os três ficam aguardando até que alguém os encontre.

Enquanto isso, em Matrix Reloaded...

Mesmo fora da Matrix, Neo, com seus poderes, consegue bloquear o ataque dos sentinelas, mas cai inconsciente. Ele e o agente Smith, sem levantar suspeitas na pele de Bane, o único sobrevivente da nave Vigilant, são colocados lado a lado, deitados em duas macas.

Alguns mistérios nunca serão revelados...



...pelo menos até julho.

HACKING

Desvendando os segredos da Matrix

O outro grande atrativo de **Enter the Matrix** é a opção Hacking. Nela, o jogador pode habilitar novos modos de jogo, ver centenas de imagens extras, assistir às seqüências de vídeo e animações, introduzir objetos em certos pontos das fases e até "papear", mesmo que apenas por alguns segundos, com os personagens da trilogia. Tudo isso, infiltrando-se em um sistema de computadores como se fosse um verdadeiro hacker (como Neo, antes de conhecer o mundo real). Ele funciona como o antigo sistema operacional DOS, no qual o usuário digita os comandos em um prompt, em vez de apenas clicar com o mouse sobre ícones na tela do computador.
Confira o guia para completar esse modo (sim, ele tem um fim!) e aproveite tudo para aproveitar o que o universo Matrix e o jogo podem oferecer.
Obs.: antes de começar, é bom saber que todos os comandos (arquivos executáveis), depois de digitados pela primeira vez, vão para uma lista de comandos que fica ao lado do teclado, onde podem ser selecionados para facilitar.

Explorando o drive A

Escolha a opção Hacking na tela inicial, selecione um save e espere até que apareça a mensagem <Press Any Key>. Pressione qualquer tecla para poder começar.
Digite DIR para acessar os diretórios do drive A. São eles: SYSTEM, TOOLS e TEXT. Digite DIR novamente e escolha um dos três para conferir o que há dentro de cada um deles:

SYSTEM

REBOOT.EXE: reinicia todo o sistema. Você perderá todos os comandos já gravados na lista de comandos.
HELP.EXE: você verifica a função de cada um dos arquivos executáveis (.EXE) e como utilizá-los. Digite: HELP + nome do arquivo que você quer verificar.
CLS.EXE: limpa todos os caracteres da tela.
LOGIN.EXE: loga no drive B.
DIR.EXE: mostra os arquivos contidos nos drives e diretórios.
EXIT.EXE: serve para sair do sistema. Digite Y para sair ou N para ficar.
READ.EXE: visualiza arquivos de texto (.TXT).
ECHO.EXE: repete, na linha de baixo, os caracteres escritos depois do comando.

TOOLS

VIBRATE.EXE (**RUMBLE.EXE** na versão para GameCube): testa a função de vibração do controller.
BEEP.EXE: digite uma seqüência de números entre 1 e 8 para tocar notas musicais.
CHEAT.EXE: introduz códigos para trapacear no jogo (energia infinita, Foco infinito, etc.).

TEXT

Contém arquivos de texto:

- NOTEZ.TXT
- MANUAL1.TXT
- MANUAL2.TXT
- PASSWORD.TXT

Acessando o drive B

Utilize o LOGIN.EXE e use a senha GUEST para logar no drive B. Verifique o conteúdo do B com o comando DIR. Os diretórios são:

ID

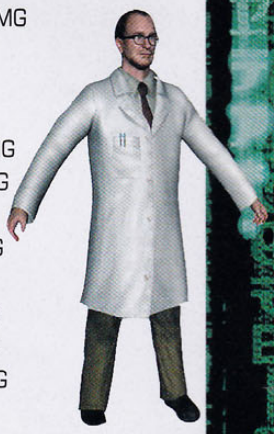
Contém arquivos de imagem (.IMG) dos personagens e inimigos do jogo:

- ABEL.IMG
- AJACK.IMG
- AJOHN.IMH
- ASMITH.IMG
- ATHOMP.IMG
- AXEL.IMG
- BALLARD.IMG
- BANE.IMG
- CAIN.IMG
- CUJO.IMG
- GUARD.IMG
- HORPH.IMG
- KHAKER.IMG
- MERO.IMG
- NEO.IMG
- POLICE.IMG
- SERAPH.IMG
- SOREN.IMG
- SPARKS.IMG
- SWATA.IMG
- SWATSE.IMG
- SWATSN.IMG
- SWATST.IMG
- TRINITY.IMG
- TWINS.IMG
- VAMPIRE.IMG
- VLAD.IMG

GUNS

Contém arquivos de imagem das armas disponíveis no jogo:

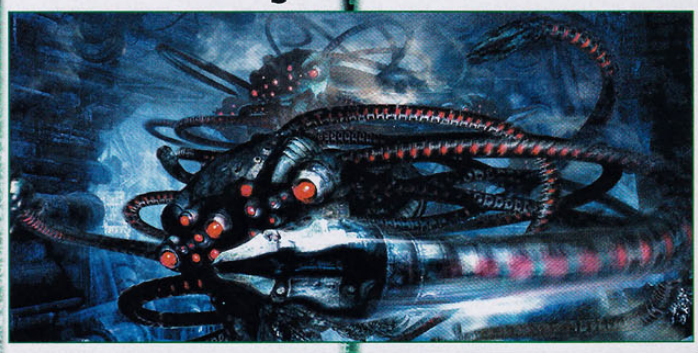
- 18C.IMG
- 33SG1.IMG
- 380.IMG
- 50AE.IMG
- 590SHOT.IMG
- 9000S.IMG
- 92FS.IMG
- C4.IMG
- COM.IMG
- CROSS.IMG
- G36.IMG
- GLAUNCH.IMG
- GP25.IMG
- GREN.IMH
- H16.IMG
- H95SNIP.IMG
- INFINITY.IMG
- M240.IMG
- MAC11.IMG
- MP5.IMG
- P229S.IMG
- SG552.IMG
- SSSHOT.IMG
- UMP.IMG



FMV

Contém as seqüências de vídeo do jogo (.FMV):

- 0. FMV
- 1. FMV
- 2. FMV
- 3. FMV
- 4. FMV
- 5. FMV
- 6. FMV
- 7. FMV
- 8. FMV
- 9. FMV
- 10. FMV
- 11. FMV
- 12. FMV
- 13. FMV
- 14. FMV
- 15. FMV
- 16. FMV
- 17. FMV
- 18. FMV
- 19. FMV
- 20. FMV
- 21. FMV



MAPS

Contém arquivos de imagem com os mapas de fases do jogo:

- B1PO.IMG
- B2SW.IMG
- B3CS.IMG
- B3CW.IMG
- B5APN.IMG
- B5APT.IMG
- B5PP.IMG
- B6CT.IMG
- B6SK.IMG

CARS

Contém arquivos de imagem com os carros do jogo:

- AGENT.IMG
- COUPE.IMG
- FBIRD.IMG
- POLICE.IMG
- SWAT.IMG

TOOLS

Contém arquivos executáveis:

VIEW.EXE: visualiza arquivos de imagem.
VIRTUAL.EXE: loga no drive V.
TRACEKILL.EXE: utilizado para despistar programas que possam destruir sua conexão.
DROP.EXE: faz com que você possa posicionar armas em determinados pontos das fases.
PLAY.EXE: utilize-o para assistir aos arquivos de vídeo.
DECODE.EXE: decifra códigos secretos.
Para acessar o diretório TOOLS é preciso que você digite um número binário com cinco dígitos. Números binários são compostos apenas pelos dígitos 0 e 1. Esse número muda de console para console, portanto, cabe a você descobrir a seqüência certa. Comece com 00000 e vá introduzindo e mudando de lugar os dígitos 0 e 1 até conseguir.

Acessando o drive V

Utilize o comando READ.EXE e leia o arquivo NOTEZ.TXT para pegar a senha FROZENFISH. Em seguida, use o VIRTUAL.EXE e digite a senha que você acabou de encontrar.
Agora, você terá 100 segundos para montar um símbolo. Modifique as peças utilizando o botão de soco. Existem três símbolos possíveis e cada um deles é considerado uma solução:

- Se, depois que você formar a imagem, aparecer Solution: BLUE no alto da tela, digite TRACEKILL.EXE antes do término do tempo ou todo seu sistema será reiniciado.
- A segunda solução, conhecida como BLACK, não aparece na tela, pois embaralha as peças fazendo com que você seja obrigado a montar o símbolo novamente em menos tempo.
- A última é a Solution: RED. Se obtê-la, você ganhará acesso ao drive V.

Os diretórios são:

TOOLS

ROOTSEARCH.EXE: utilizado para conseguir uma senha.
DIAL.EXE: discador de número de telefone.

ROOT

MAIL.EXE: server para acessar sua caixa de mensagens.
PORTKEY.EXE: abrir conexão para conversar com Trinity.

Acessando o drive RAM

Utilize ROOTSEARCH.EXE para conseguir a senha THISISNOTREAL. Acesse sua caixa de mensagens com o MAIL.EXE e utilize essa senha. Digite Y para ver a mensagens. Aparecerá uma lista com os seguintes números de telefone:
001-949-555-0112
001-714-555-0187
001-213-555-0142
001-310-555-0111
Apenas os dois últimos podem ser utilizados no DIAL.EXE.
O penúltimo contém uma mensagem de Morpheus e o último, um recado de Trinity.
Utilize o PORTKEY.EXE em conjunto com o código 942, citado por Trinity em sua mensagem. Responda Y e N, respectivamente, para suas perguntas e ela fará o upload do arquivo CRACK.EXE para o diretório ROOT do drive V.
Agora, digite CRACK 8RAM para acessar o drive RAM. Explore o drive com o comando DIR.EXE e verifique os diretórios:

TRINITY

TRAINING.EXE: carrega programas de disco (.DSK).
HANDSHAKE.EXE: comando necessário para conversar com Sparks.
READBIO.EXE: visualiza arquivos biográficos (.BIO).

PROG

SWORD.DSK: opção na qual uma espada aparece na mão do personagem quando ele desarma ou agarra inimigos no jogo (só pode ser carregado após terminar o jogo).

BIO

GHOST.BIO ou **NIOBE.BIO** (dependendo do save escolhido): mostra as estatísticas do jogo.

Acessando o drive LOGOS

Utilize o comando HANDSHAKE.EXE e bata um papo com Sparks. Responda às duas perguntas de qualquer maneira e digite EMP.EXE assim que ele terminar de digitar e escute a mensagem final de Neo. Pronto, você completou o Hacking!
Para acessar o LOGOS, salve o avanço e entre novamente. Existem dois diretórios:

SPARKS

EMP.EXE: mostra uma pequena mensagem de Sparks.

ART

Contém dezenas de arquivos de imagem com artes do jogo:

- DWJUNC.IMG
- EMP.IMG
- GHOSTA.IMG
- GHOSTC.IMG
- KEY1.IMG
- KEY4.IMG
- LOGCP1.IMG
- LOGCP2.IMG
- LOGCP3.IMG
- LOGCP4.IMG
- LOGOS1.IMG
- LOGOS2.IMG
- LOGOS3.IMG
- LOGOS4.IMG
- LOGOS5.IMG
- LOGOS6.IMG
- LOGOS7.IMG
- LOGOSD.IMG
- MONS.IMG
- NIOBEA.IMG
- NIOBEC.IMG
- PPLANT.IMG
- PPROOM.IMG
- SENT1.IMG
- SENT2.IMG
- SENT3.IMG
- SENT4.IMG
- SEWER.IMG
- SEWERT.IMG

Segredos e truques

Modo Multiplayer Fighting

Após finalizar o Hacking, com dois controllers plugados, escolha o Save que você utilizou e, na tela de seleção de fases, escolha a opção Multiplayer Fighting, que fica antes da fase Post Office. Em cada arena lutam personagens diferentes. Confira:

Arena	Jogador 1	Jogador 2
The Subway	Morpheus	Agent Smith
The Dojo	Niobe	Trinity
The Pit	Seraph	Ballard
The Ballroom	Niobe	Ghost
The Bedroom	Cujo	Vlad
The Atrium	Sewing Woman	Janitor
The Alley	Firebird Man	Police Car Man

DROP.EXE

Digite as senhas encontradas nos mapas das fases para incluir as seguintes armas nas fases indicadas:

Mapa	Senha	Fase	Personagem	Armas (quantidade)
B1PO.IMG	B1AXXF2	Got It!	Niobe/Ghost	Entry Shotgun (5) e MP5 (5)
B2SW.IMG	ZXTRR10	Waterway	Niobe/Ghost	MAC-11 (3), Street Sweeper Shotgun (2), Offensice Grenade (1) e Flash Bang Grenade (1)
B3CS.IMG	ZKHBD10	Secret Passage	Ghost	Entry Shotgun (1), Street Sweeper Shotgun (2), 1911 Pistol (4), UMP (2) e Crossbow (2)
B3CW.IMG	JDZHT10	Persephone's Bedroom	Niobe	Entry Shotgun (1), Street Sweeper Shotgun (2), 1911 Pistol (4), UMP (1) e Crossbow (2)
B5APN.IMG	PNSRZ10	North Point	Ghost	M240 (2) e Flash Bang Grenade (2)
B5APT.IMG	RKHHS10	Jackson in Steam	Niobe	M16 Commando (3), Flash Bang Grenade (1) e Stun Grenade (1)
B5PP.IMG	JDHQL10	Transformer Field	Niobe/Ghost	SG-552 (1), G36 (1), 18C Automatic Pistol (1) e Offensive Grenade (1)
B6CT.IMG	ZSZQH10	The Virus Spreads	Niobe/Ghost	G36 (10)
B6SK.IMG	RHFTQ10	Vertigo	Niobe/Ghost	50AE Pistol (9)

Modo Spark's Construct

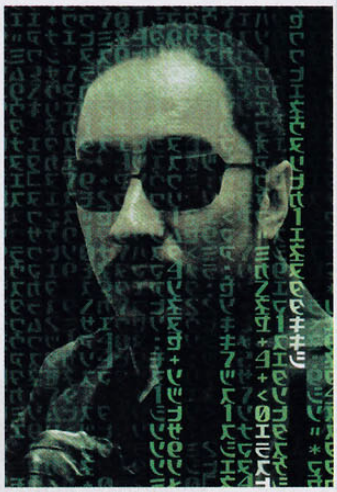
Complete todas as missões do jogo com qualquer personagem, entre no modo Hacking e utilize o comando CHEAT.EXE com o código 13D2C77F para habilitar a fase bônus.
Selecine o Save utilizado e, na tela de seleção de fases, escolha a fase Spark's Construct, que fica depois da fase Onboard the Logos.
No corredor de manutenção da Matrix, há duas portas. Uma delas está acessível logo no início e a outra abre depois que você completar o segundo minigame. Acione o painel para dar início aos jogos.

Porta 1

Swat Storm: colete a arma sobre a mesa e dispare contra os inimigos antes que eles cruzem a linha de chegada.
Drop-A-Cop (habilitado após eliminar 20 inimigos no Swat Storm): dispare contra as partes soltas das pontes para derrubar os policiais antes que eles atravessem até o outro lado.

Porta 2

Brawl (habilitado após derrubar 20 policiais no Drop-A-Cop): com Foco infinito, seu objetivo é se manter vivo contra soldados que não param de aparecer.
Swat Throw (habilitado após eliminar 20 inimigos no Brawl): em menos de três minutos, você deve derrubar, de cima da passarela, o maior número de soldados que conseguir.



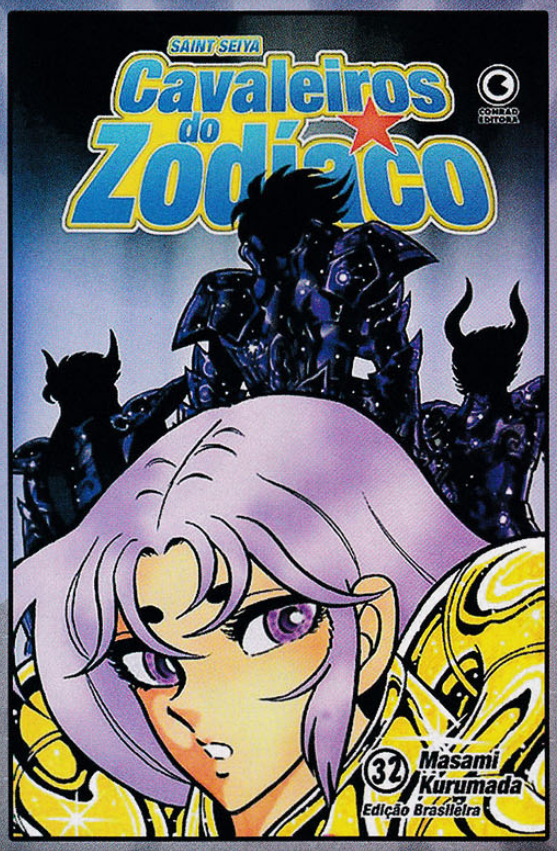
CHEAT.EXE

Utilize esse comando e entre com os códigos abaixo para acionar os truques:
0034AFFF: habilitar todas as armas.
1DDF2556: munição infinita.
69E5D9E4: foco infinito.
7F4DF451: energia infinita.
FFFFFFF1: invisibilidade.
D5C55D1E: habilitar modo Multiplayer Fighting.
7867F443: aumenta a velocidade de vôo da nave Logos (fases Tunnels of the Real e The Rabbit Hole).

Mensagens secretas de Morpheus

Em vez de acessar o drive B com a senha GUEST, digite FREEMIND e, além de logar no drive, você poderá escolher entre cinco pequenas mensagens gravadas por Morpheus.

BANCAS E REVISTARIAS TREMERAM COM A SAGA DE HADES



O PRIMEIRO CAPÍTULO DA SAGA DE HADES FOI UM ESTOURO DE VENDAS, E PRATICAMENTE SUMIU DAS BANCAS. MAS, SE VOCÊ NÃO CHEGOU A TEMPO PARA LEVAR A SUA, VAMOS DAR UMA COLHER DE CHÁ: A EDIÇÃO 32 DE CAVALEIROS DO ZODÍACO, QUE TRAZ O PRIMEIRO CAPÍTULO DA SAGA DE HADES, SERÁ RELANÇADA. ISSO MESMO! VOCÊ ACABA DE GANHAR MAIS UMA CHANCE PARA LEVAR A SAGA, QUE VOCÊ NUNCA VIU NA TV, DESDE O COMEÇO PARA CASA.
AFINAL, TODO MUNDO MERECE UMA SEGUNDA CHANCE.

APROVEITE E JÁ GARANTA A EDIÇÃO 33!
CAVALEIROS DO ZODÍACO. QUINZENALMENTE NAS BANCAS.

FRACTA

A invasão já começou !

Detone games incríveis com os personagens da TV

RETRO AVENGERS

A EGM deste mês está de **cara nova** e com **mais informações** sobre jogos. Traz uma matéria exclusiva de Rogue Squadron 3 - o mais incrível Star Wars do momento e revela porque os **Animes estão invadindo** o mundo dos games. Além disso, uma super reportagem sobre estranhos consoles como um Game Boy gigante e uma enorme **estação que queima e dá choques.**

Saiba quais os games serão sucesso no ano e detone com as **super dicas** deste mês.

Peça ao seu Jornaleiro.

Visite o site www.heroi.com.br